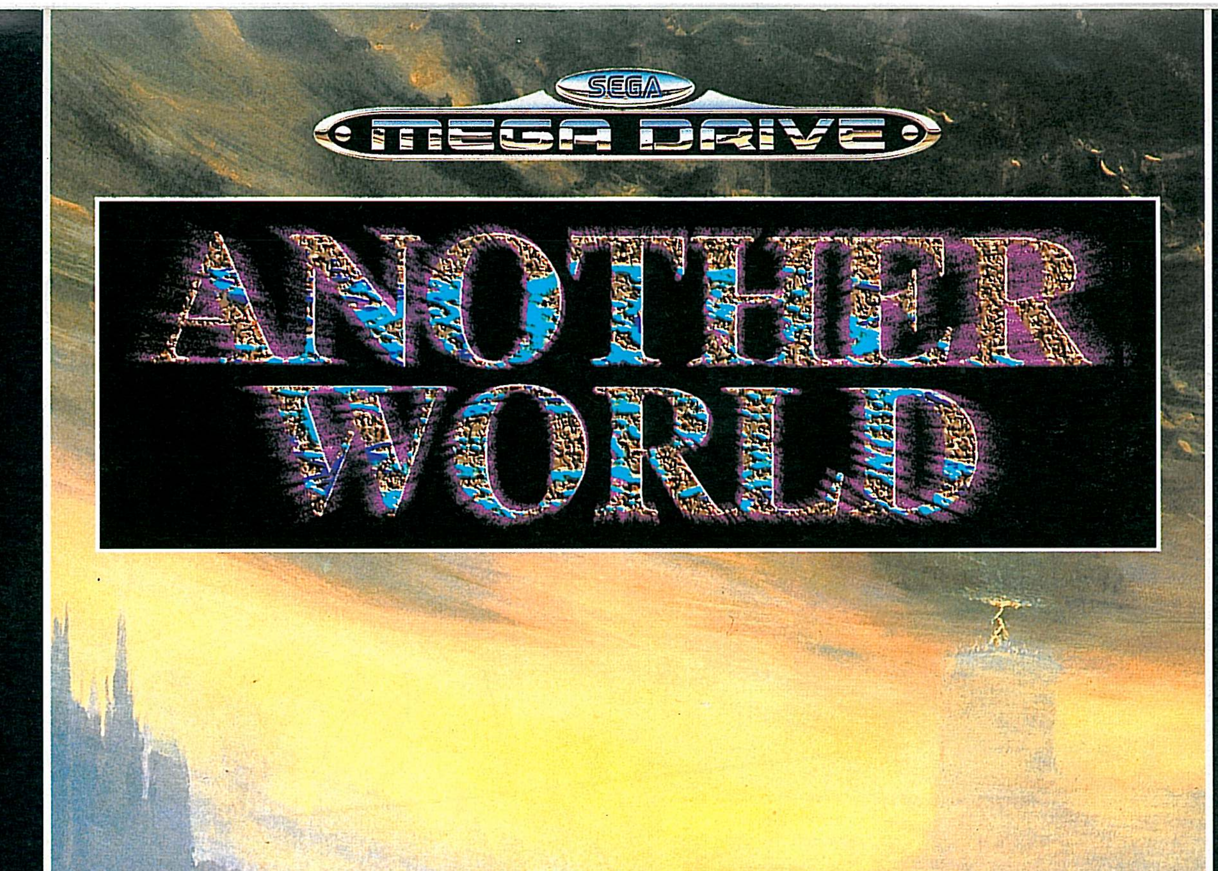


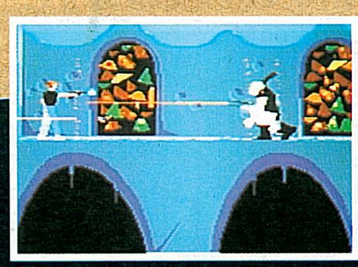
Número 14 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR
MEGA force
la revista de los juegos SEGA
PRIMAVERA
ECCO THE DOLPHIN
MegaDossier
para Mega Drive
MEGASPORT ¡DEPORTES A TOPE!
Preview
Cool Spot
Mega Zapping
Tortugas Ninja
Reportaje
Comprar sin salir de casa
VENTA POR CORREO

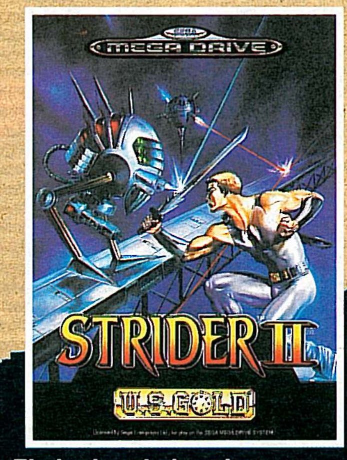


Un mundo aparte en videojuegos. Una aventura sin precedentes al límite de la fantasía, donde el científico Lester Chaykin lucha por sobrevivir en un planeta inhóspito y sembrado de peligros. Su programación ha costado 2 años y algunas secuencias han sido rodadas sobre imagen real con actores de cine. El sonido, que incluye voces de actores, es igualmente alucinante. La música cambia en función de cada situación.













El alucine de la primera parte elevado a la máxima potencia. Increíble animación, gráficos de primera... y voces digitalizadas (a nivel conversación). ¡Mide tus palabras! Tú eres un agente secreto que trabaja en una misión del futuro. ¡Atención!: "Tus movimientos están siendo vigilados."

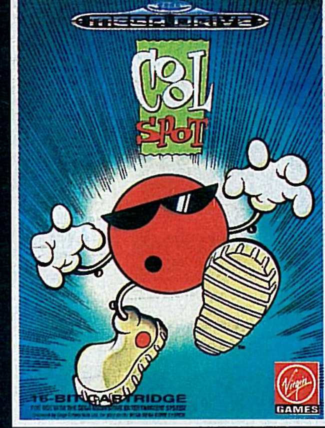




Un auténtico simulador de fútbol americano. La fauna más inverosímil forma 16 grotescos equipos: aliens, trolls, esqueletos, robots, super humanos...
Armados con bombas y misiles pueden hacer estragos en 19 campos sembrados de trampas.
Monstruosos gráficos, animaciones superdetalladas. ¡Salta al campo si te atreves! Elige 1 ó 2 jugadores. Y si quieres, repite la jugada.

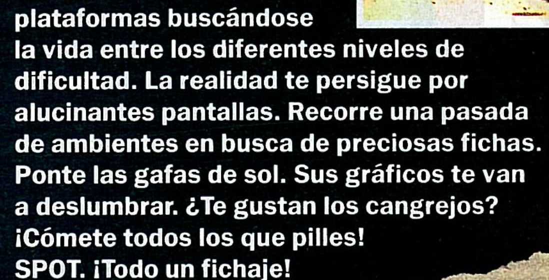


Conviértete en piloto de combate con este ultramoderno simulador de vuelo. Equipado con el máximo poder devastador que puedas imaginar. Cañones, misiles aire-aire y aire-tierra. Visión nocturna de gran alcance. Sistema AWACS de radar para reacción rápida. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!!

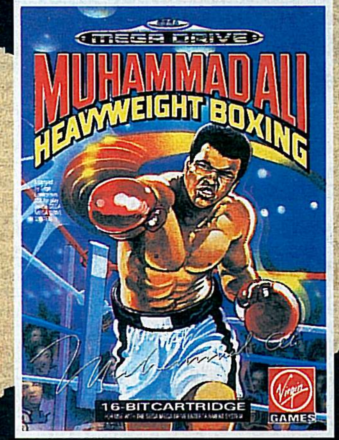




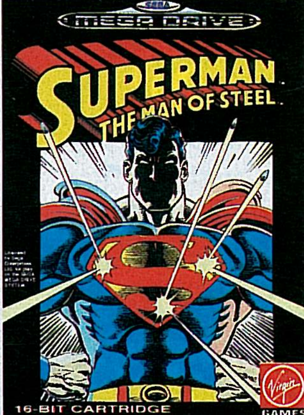


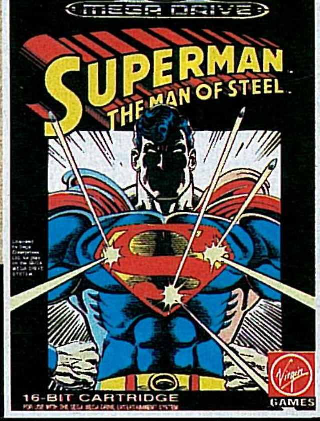


La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad. La realidad te persigue por alucinantes pantallas. Recorre una pasada de ambientes en busca de preciosas fichas. Ponte las gafas de sol. Sus gráficos te van a deslumbrar. ¿Te gustan los cangrejos? ¡Cómete todos los que pilles! SPOT. ¡Todo un fichaje!



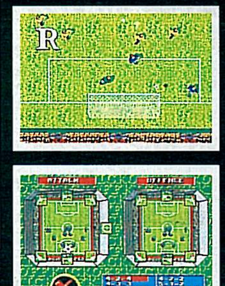
El boxeador más grande de todos los tiempos y todos los pesos ha llegado a tu consola. ¡Ponte los guantes! En el ring deja que hablen los puños. Castígales donde más les duela. Son mantequilla para ti. Tú eres Cassius Clay. ¡¡El mejor!!





¿Tienes Kriptonita? Más te vale. Enfúndate en el traje de tu héroe y pon las cosas en orden. ¡El aire es tuyo! ¿Y la tierra? De ti depende, lo peor no ha empezado, habrás de emplear tus malas artes para combatir el mal sobre cualquier plataforma y ante cualquier mutante.





El juego de fúlbol más premiado en la Mega Drive. Excelentes gráficos. Versión rápida y normal. 2 jugadores. Se puede elegir campo, condiciones atmosféricas, jugadores...

LAS ESTRELLAS DEL VERANO

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

ESTE





MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera

Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Esperanza Hernández, Mónica Morales, Jaime Torroja
Diseño: Yves Rainaud y J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2ª, 08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 37
Publicidad: Publi Mul S.L.
Rda. General Mitre, 200 5º 2ª, 08006 Barcelona

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

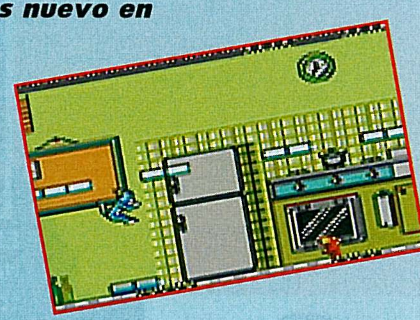
Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

MEGANOTICIAS

MEGARREPORTAJE

PREVIEWS

Los juegos que están al llegar, lo más nuevo en el mercado... Todo está en esta sección.



MEGARREPORTAJE

EL PANTALLAZO

MES...





ASI SON LA MEGADRIVE II Y LA MEGA CD II

Este mes tenemos buenas y malas noticias sobre la Mega CD. Las malas son que el precio será un poco más de lo que se esperaba, unas 50.000 pesetas incluyendo la consola, y las buenas son... son tantas que iremos por partes.

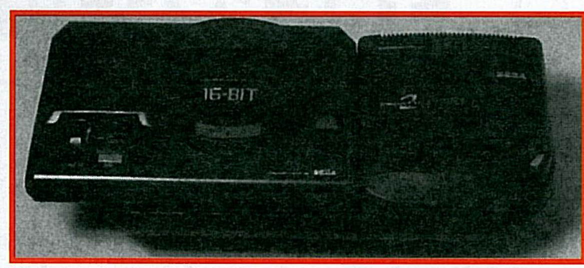
En primer lugar, que cada vez hay más juegos disponibles para este sistema. En segundo lugar, que el enfoque que quiere dar Sega a este periférico está cambiado hacia el sector de alto nivel, por lo que abundarán los títulos como Shewer Shark, Sherlock Holmes o Night Trap, juegos que más bien parecen pequeñas películas interactivas, o colecciones como Make my video, para la creación de tus propios vídeoclips.

Y en tercer lugar, que ya hay nuevas versiones de la consola y del disco óptico: la Mega Drive II y el Mega CD II, que llegarán al mercado en otoño (se habla del mes de septiembre). Por el momento, no se sabe mucho de ambos productos pero, como ya adelantábamos hace varios números, Sega ha confirmado que tienen un diseño mucho más atractivo y moderno, y unas dimensiones más reducidas (la Mega Drive II medirá 22x21x6 cm), tal como se ve en las fotos. También se ha mejorado el sonido estéreo y la forma de conexión al CD-ROM. Lo mejor de todo es que el Mega CD II podrá conectarse, sin cables adicionales, tanto a la nueva Mega Drive como a la antigua; un buen detalle que confirma la idea de Sega de mantener la compatibilidad entre todos sus productos, a pesar de los avances.





Estas son las nuevas MegaDrive y MegaCD.



Sega y la realidad virtual

Madrid fue escenario, a principios del pasado mes de mayo, de una de las más alucinantes exposiciones que se han presentado en la capital de España. Nos referimos a la Exposición de Realidad Virtual que se celebró con motivo de las fiestas de la Comunidad.

Como era de esperar, Sega no quiso perderse esta cita y acudió a la exposición en uno de los cinco sectores, concretamente en el dedicado, ¡como no!, a los videojuegos. Allí colocó 50 consolas Mega Drive y 60 cartuchos diferentes (sobre todo de simulación y de aventuras intergalácticas), de forma que los asistentes a la muestra pudiesen contemplar las maravillas de 16 bits que casi todos vosotros conocéis ya.

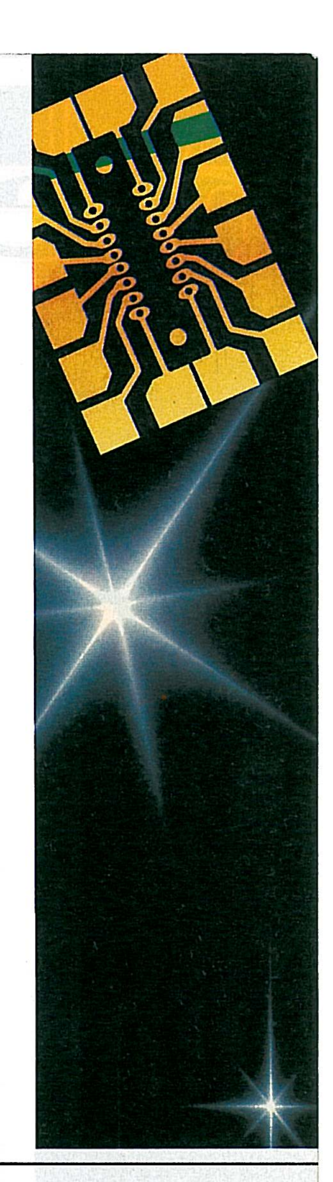
La exposición fue un rotundo éxito y millares de madrileños pudieron participar en experiencias que van más allá de los simples juegos de ordenador, disfrutando con la sensación de vivir una realidad diferente generada en el interior de un ordenador.

Por su parte, Sega se mostró muy satisfecha con el grado de aceptación de su stand, en el que no faltó público durante toda la exposición y en el que tanto los más pequeños como los mayores pudieron descubrir las últimas novedades de la consola de 16 bits más alucinante del mercado.

El Multiplayer

Si jugar en pareja con un amigo, o competir contra un compañero te parece poco... espera a que llegue el otoño y ¡verás! Sega va a lanzar un accesorio para sus consolas, el Multiplayer, que será la última palabra en mandos de control, ya que permite que cuatro jugadores participen de forma simultánea en un mismo juego.

De momento, no hay ningún cartucho que tenga un modo de cuatro jugadores (ni siquiera todos permiten el juego de dos), pero para el momento de su comercialización, habrá al menos un juego de tenis y otro de fútbol, y esperamos que en muy poco tiempo, a partir de septiembre u octubre, los desarrolladores de cartuchos incluyan esta opción en gran parte de sus juegos.



Canadian adopta tres delfines

A casi nadie se le ha "escapado" la campaña ecologista que la cadena de tiendas de videojuegos, Canadian, viene realizando en los últimos tiempos. Pues ahora, como parte de esa filosofía, Canadian ha adopado tres delfines del Zoo de Barcelona, llamados Anak, Monana y Nika, en una fiesta que se celebró el 5 de mayo en las instalaciones del zoo. Esta acción se encuadra en la Campaña de Adopción de Animales que promociona el Zoo de Barcelona desde hace cinco años, y que está destinada a recaudar fondos para mantener las instalaciones, remodelarlas y apoyar la labor de investigación, conservación y reproducción de especies en peligro de extinción.

Pero... ¿por qué elegir los delfines y no los osos panda, las jirafas o cualquier otro animal? En primer lugar, Canadian pretendía encontrar un animal de aspecto alegre y juvenil, y perteneciente a una especie protegida. Y en segundo lugar, a través de una encuesta, descubrió que el delfín era el animal preferido para mucha gente, sobre todo para los jóvenes.

A la fiesta de adopción asistieron, además de los delfines y sus entrenadores (que prepararon un número de demostración de las habilidades de estos mamíferos), unas setenta personas relacionadas con Canadian y con el mundo de los videojuegos, entre ellos Antonio Pascual, director del grupo Canadian, y varios responsables del Zoo. La cadena de tiendas lanzará próximamente nuevas acciones de promoción en torno a los delfines, que irán desde sorteos de entradas para el Zoo hasta fiestas en estas instalaciones.



Sonic, el más rápido en Barcelona

Después del Gran Premio de España de Fórmula 1, Sonic ha conseguido el título de "Personaje de videojuego más veloz".

Efectivamente, la carrera, que se disputó en el circuito de Montmeló, en Barcelona, sirvió, entre otras cosas, para que Sonic fuera el primero en atravesar la línea de meta. Como todos vosotros sabéis ya, Sega patrocina al equipo Williams Renault que marcha primero en la clasificación del Mundial de Marcas, y por esta razón, su más conocido personaje viaja en el mismo coche que Alain Prost y Damon Hill.

Como el bólido conducido por Prost fue el primero en finalizar la carrera, con una amplia ventaja sobre Ayrton Senna, tanto el piloto francés como el erizo, se han colocado primeros en el Campeonato del Mundo de Pilotos.

Las velocidades que se consiguen en un moderno Fórmula 1 llegan casi a los 300 kilómetros por hora, una rapidez que no está nada mal para un personaje de videojuegos. No sabemos si Sonic empleó su supervelocidad para ayudar al corredor francés o se limitó a dar algún consejo desde la carrocería del vehículo. Lo que está claro es que la invencibilidad no funcionó todo lo bien que se esperaba, ya que Damon Hill, que también contaba con Sonic en como copiloto en su automóvil, rompió el motor del monoplaza cuando iba segundo tras su compañero de equipo.

De todas formas, Sonic, vencedor del Gran Premio de España, por delante de Ayrton Senna. Enhorabuena al erizo, a Sega y a Prost, un equipo que esta temporada puede ser invencible.



MICRO NEWS

Gracias a un acuerdo firmado entre ambas compañías, el nuevo distribuidor de los productos de Techmagik en Europa será Sony Electronic Publishing. Esto implica una mayor presencia de la compañía japonesa en Europa, en un esfuerzo que se une al del desarrollo de juegos propios.

Chuck Rock ha tenido un hijo: Junior. De momento, el recién nacido sólo se pasea por las pantallas de los sistemas Amiga, pero casi con toda seguridad pronto lo veremos en las consolas Sega. Con mucha más cabeza que su padre, pero con menos barriga, y armado con su porra, Junior se enfrentará a los más terribles peligros de la Edad de Piedra.

Sega ha contratado con la compañía Archer Communications una nueva tecnología de sonido que promete ser revolucionaria. El primer juego que se beneficiará del QSound será Ecco The Dolphin para Mega CD y parece que, después de él, todos los juegos incluirán la nuevatecnología. Un punto más a favor de la Mega CD.

Electronic Arts se ha hecho con los derechos de reproducción electrónica de Sesame Street (en castellano Barrio Sésamo) y pronto podrá utilizar a sus personajes para nuevos videojuegos. La idea es ofrecer juegos educativos con estos personajes, Así que en poco tiempo podremos disfrutar de las aventuras de Epi y Blas, Coco, el monstruo de las galletas, Gustavo o Peggy.

El ECTS batió récords, según las últimas cifras que nos ha facilitado la organización. La feria londinense consiguió reunir en sus tres dias de duración a 5.122 personas, mil asistentes más que a la anterior. Además, aumentó mucho el número de visitantes de fuera del país.

Joypad de seis botones

No hace mucho tiempo os contábamos que Sega estaba preparando un nuevo joypad para la consola Mega Drive, con seis botones, especialmente preparado para juegos como el Street Fighter II. Pues bien, Sega Japón ya ha hecho el anuncio oficial del producto, que será lanzado en poco tiempo y que en Japón se venderá junto con la Mega Drive II, y Sega España ya ha recibido una unidad del producto para probarla. MegaForce ha podido ver el mando en cuestión, y aquí tienes una foto del mismo, para que te hagas una idea de cómo será el próximo joypad de tu Mega Drive.

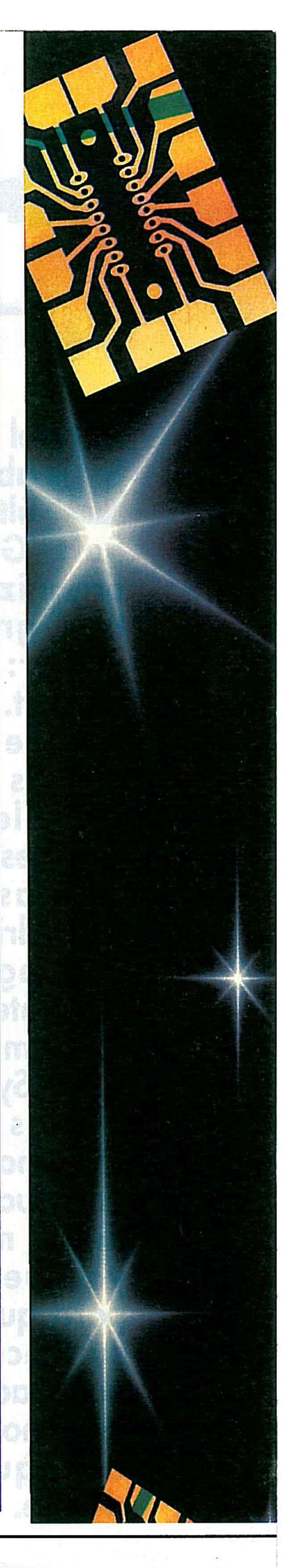


SEGA Y SUS MEGAOFERTAS









Coincidiendo con la llegada del buen tiempo, Sega ha lanzado al mercado varias ofertas súperinteresantes que acabarán con la excusa del precio para justificar el no tener una de las tres consolas del catálogo de Sega. Las ofertas fueron presentadas en Madrid, durante una fiesta que organizó la compañía y a la que asistió toda su red de distribudión y la Prensa especializada. Los packs consisten en una consola (Mega Drive, Master System o Game Gear) y un paquete de juegos o, en el caso de la portátil, un juego y dos periféricos.

Vayamos por partes. En primer lugar, Sega ofrece el paquete Mega Acción, compuesto, además de la consola Mega Drive, por cuatro juegos: Sonic, Golden Axe, Shinobi y Streets of Rage. Su precio es de 23.400 pesetas. Por el mismo precio es posible adquirir el Mega Pack, igual al anterior pero que incluye los juegos Sonic, Super Hang On, World Cup Italia y Columns.

El Master Pack consiste en una consola Master System II y un grupo de cuatro juegos: Alex Kidd, Columns, World Soccer y Super Monaco G.P. Lo alucinante de este pack es el precio: sólo 11.200 pesetas.

Y, por fin, pensando en los jugones más móviles, Sega presenta el Game Gear T.V. Pack. Como ya habréis adivinado, la oferta consiste en la consola de 8 bits portátil Game Gear, un juego (que, por supuesto, es el Sonic), un alimentador para no tener que depender siempre de las pilas, y el sintonizador de televisión. Todo el pack cuesta sólo 26.000 pesetas. Como dicen en la publicidad: ¡lo que faltaba por ver!

¡Y una noticia de última hora! A estos cuatro packs se añade uno que es "la bomba": una consola Mega Drive, dos mandos de control, el juego Sonic y el fantástico Flash Back por un precio aproximado de 26.000 pesetas. Si aún no tienes la máquina de 16 bits de Sega, ésta es tu oportunidad.

LA CSG DE TOKIO: 100% JAPON

Del 2 al 4 del pasado mes de abril, se celebró en Tokio la última feria CSG (Consumer Soft Group). Este salón se organiza dos veces al año por tres grandes compañías del sector: Data East, Namcot y Sunsoft.

Se presentan un montón de juegos en exclusiva y los consoleros japoneses hacen grandes colas para jugar con las últimas novedades de la Megadrive. Como era de esperar, la Mega-CD también estuvo presente con uno de los juegos más impactantes de la temporada: Sylpheed.

En las próximas líneas hablaremos de él y del resto de lo que pudimos ver en la feria, una de las mejores para los chavales ya que todo está organizado para que disfruten a lo largo de su recorrido con todas las novedades presentes.

Pero no perdamos más tiempo y expliquemos todo esto con detalle.

SLAP FIGHT

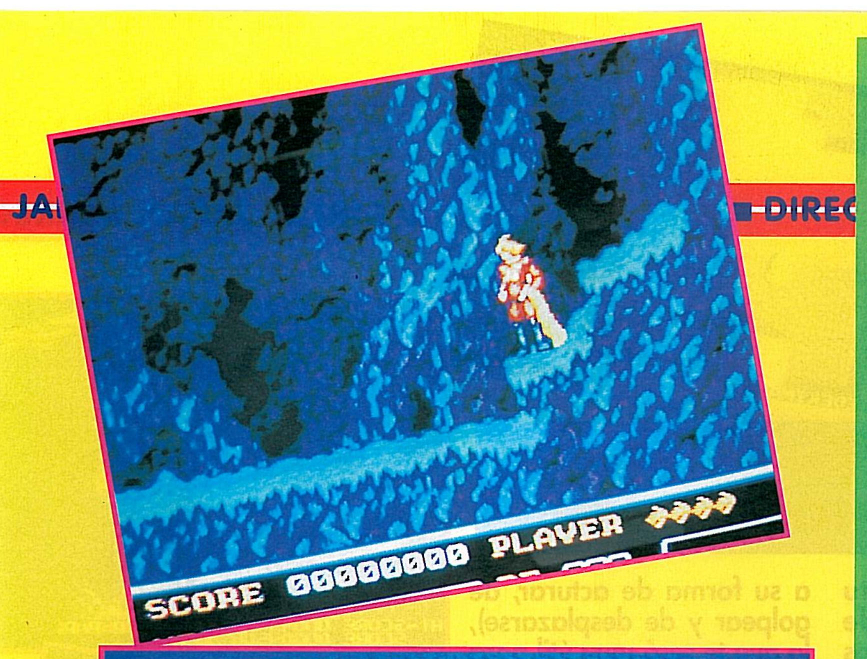
CONSOLA: MEGADRIVE
EDITOR: TENGEN

Se trata de un juego de shoot'em up en scroll vertical, que incluso conseguirá hacer sombra al ilustre Thunder Force IV. Dotado de multitud de opciones, en especial en lo que se refiere a armamento (nada menos que nueve armas distintas) y a su scroll (uno de los más rápidos y fluidos), Slap Fight es un juego de disparos de lo más interesante, como podrás comprobar a lo largo de sus parajes apocalípticos de valles en fuego y de terribles mareas negras.

Tu misión consiste en acabar con los responsables de estas atrocidades.







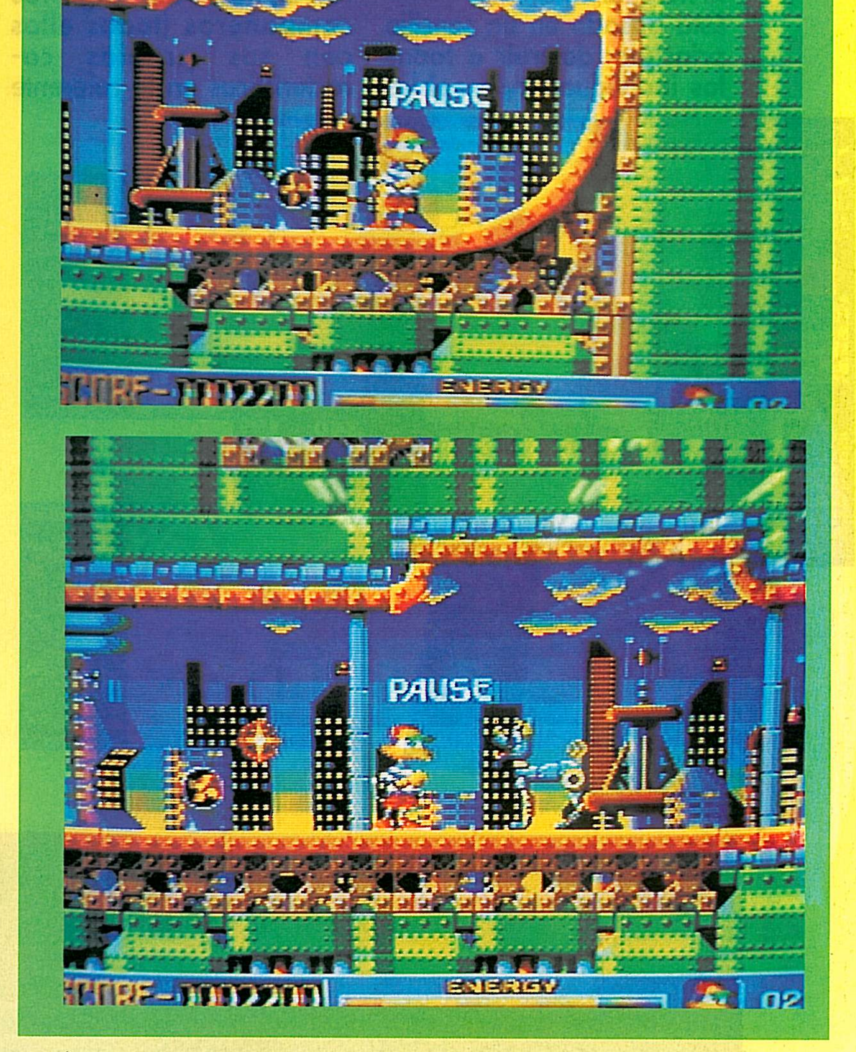


CYBORG 009
CONSOLA: MEGADRIVE

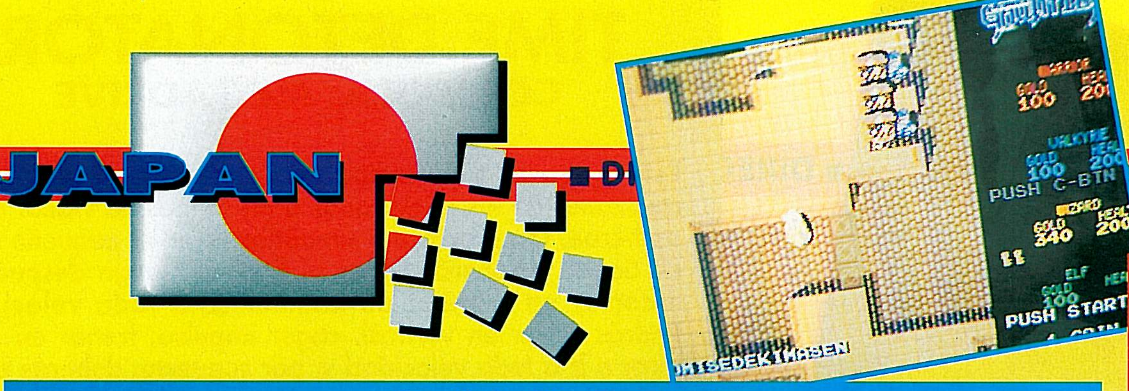
Después de James Bond 007, llega a vuestras super consolas Cyborg 009. Se trata de un juego del mismo estilo pero con una diferencia: el protagonista no es de carne y hueso, es un robot. Este androide, es una especie de máquina humano-electrónica con la que emprenderás las misiones más peligrosas de tu vida. Acompañado de sus fieles perros (también mecánicos) recorrerás parajes insólitos -algunos subterráneos- con el fin de eliminar a los traidores de la nación.
Unos gráficos alucinantes que no te defraudarán.

TIME DETONATOR
CONSOLA: MEGADRIVE

Este juego es muy capaz de destronar a Sonic de los corazones de los aficionados a los juegos de video. Serás un héroe, tan gracioso y simpático como el pequeño erizo de Sega, y deberás llegar al final del juego después de recorrer un montón de kilómetros a toda velocidad. Podrás saltar en vertical, coger impulso, frenar en seco, girar e ir a toda velocidad y, por supuesto, deberás evitar caer en manos del enemigo. Unos gráficos muy bonitos, con un scroll muy original que te encantará. No te olvides de su nombre: Time Detonator...







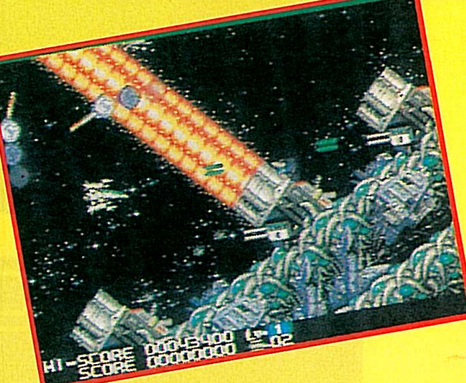


GAUNTLET

CONSOLA: MEGADRIVE - EDITOR: TENGEN

Gauntlet es un fantástico juego de rol y aventuras, ya famoso en los micros, que se presenta ahora para la Megadrive.
Está basado en un sencillo principio; destruir a todos los individuos indeseables que se cruzan en tu camino, a lo largo de numerosos niveles repletos de laberintos. Contarás con la ayuda de algunos compañeros (todos ellos con sus propias características en lo referente a su forma de acturar, de golpear y de desplazarse), lo que te será muy útil para finalizar el juego, ya que el camino que habrás de recorrer es muy largo.







ELIMINATE DOWN

CONSOLA: MEGADRIVE

Se trata de un shoot'em up del tipo Thunder Force. Entrarás en un nuevo universo en el deberás impedir una invasión alienígena.
A bordo de tu nave de combate, tendrás que acabar con los millones de invasores. Para ello dispondrás de montones de armas, desde un láser de tiro múltiple hasta una bomba desintegradora que acaba con todo lo que hay en la pantalla. Siguiendo un scroll horizontal, disfrutarás como un loco con este juego.

SYLPHEED

CONSOLA: MEGA-CD - EDITOR: GAME ARTS

Slypheed es sin duda una de las maravillas de esta edición del CSG. Game Arts, una compañía japonesa pionera en materia de desarrollo de juegos para la Mega-CD, presenta este alucinante shoot'em up de superficies planas de tres dimensiones. Se parece mucho a los juegos de disparos que hay en las salas recreativas y su perfecta realización sorprende a todos los jugadores, como se podía apreciar en las fascinadas caras de los niños japoneses que disfrutaban con él (y en las nuestras). Un juego que revolucionará el universo de los juegos de tiro.








SE BUSCA AL
Nº1
1ER. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS
Si te crees el mejor del barrio, demuestra lo bueno que eres. Puedes ser el campeón de España y, ¿por qué no? ... el Nº1 de Europa.
Esta es tu oportunidad, participa en el 1er. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS que SEGA celebra en todos los centros de El Corte Inglés.
A partir del día 1 de Junio podrás recoger las bases del campeonato en cualquier centro de El Corte Inglés, y conocer tu próximo reto: el videojuego que tendrás que dominar.
Tienes poco tiempo para entrenarte, el Campeonato comienza el día 18 de Junio.
El Nº1 viajará a Berlín, donde se enfrentará a los superconsoleros en la Gran Final Europea de Videojuegos.
PARTICIPA Y GANA FABULOSOS PREMIOS
SEGA EN EL CORTE INGLES
El Corte Inglés
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

KE IOU YUSEKITAI

CONSOLA: MEGA-CD
EDITOR: VICTOR

Uno de los principales creadores de juegos en CD-ROM anuncia el próximo lanzamiento de un shoot'em up totalmente distinto. Se trata de dirigir a un pequeño chaval que va encaramado a la espalda de... ¡un loro!. Este juego tiene un marcado carácter de aventura naturista, ya que el objetivo consiste en sobrevivir en un universo implacable repleto de serpientes, topos y sapos que no se pueden considerar como excepcionalmente simpáticos. Gráficamente muy bien realizado, te hará disfrutar de lo lindo.





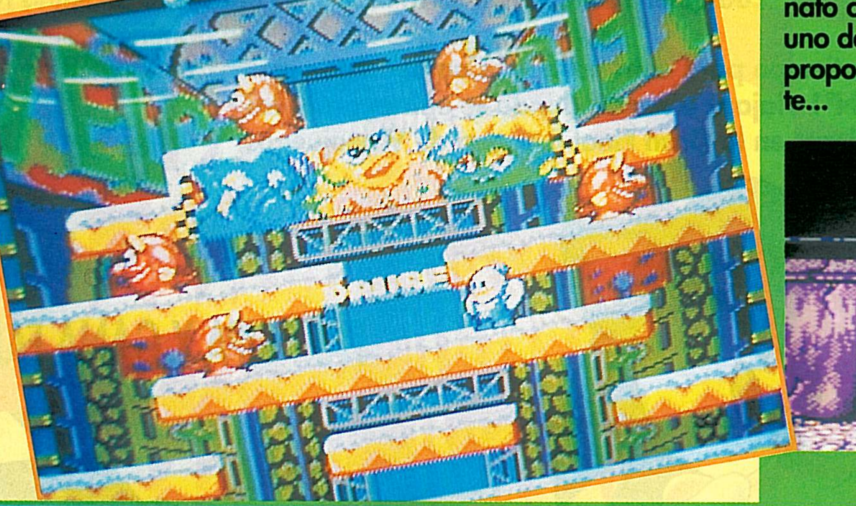




SNOW BROS

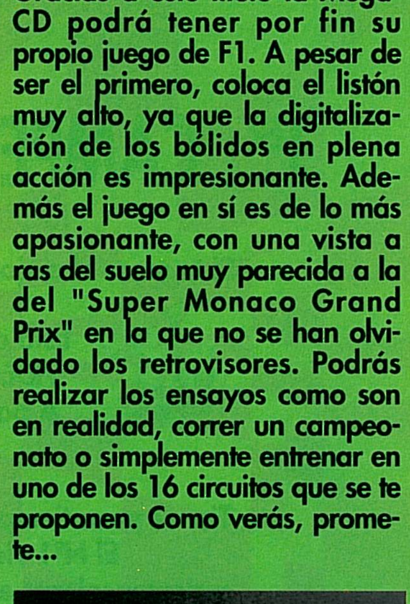
CONSOLA: MEGADRIVE
EDITOR: TENGEN

Un juego procedente del arcade que llega a vuestra Mega Drive.
El fin del juego consiste en eliminar a los monstruos lanzándoles bolas de nieve, lo que podrás hacer con dos jugadores simultáneamente.
Aunque parece fácil, tendrás que ser muy astuto para no caer rendido a los pies de tu enemigo.
Todos los bonus que recolectes en el camino te servirán para mejorar tu fuerza.

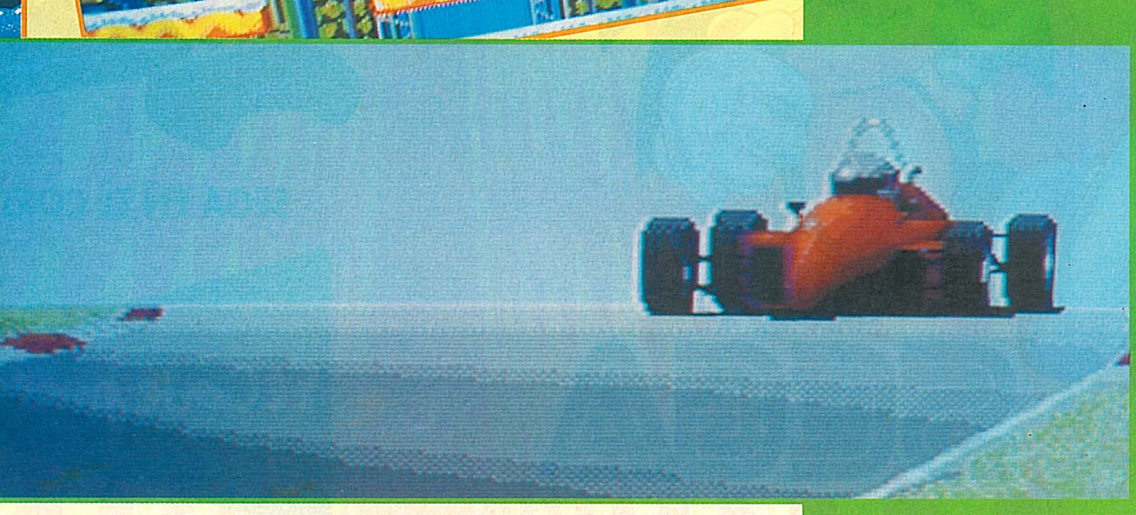


F1 CIRCUS CD

CONSOLA: MEGA-CD
EDITOR: NICHIBUTSU



Gracias a este título la Mega-CD podrá tener por fin su propio juego de F1. A pesar de ser el primero, coloca el listón muy alto, ya que la digitalización de los bólidos en plena acción es impresionante. Además el juego en sí es de lo más apasionante, con una vista a ras del suelo muy parecida a la del "Super Monaco Grand Prix" en la que no se han olvidado los retrovisores. Podrás realizar los ensayos como son en realidad, correr un campeonato o simplemente entrenar en uno de los 16 circuitos que se te proponen. Como verás, promete...





LLEVA UNA LEYENDA A TU MASTER SYSTEM II



Jamás un juego de lucha fue tan aclamado. ¡¡Es dinamita!! Y ahora llega a tu MASTER SYSTEM II para dejarte sin aliento.
Ponte en situación: Una ciudad asolada por el crimen organizado. Policía corrompida. Pandillas sin escrúpulos haciendo de las suyas.
Alguien tiene que impedirlo:
Adam, experto en boxeo de combate.
Axel, maestro de artes marciales.
Blaze, cinturón negro de judo 7.º DAN.
¿Cuál es tu campeón?
Con él, recorrerás 8 fases distintas a cual más peliaguda.
Todo puede ser un arma letal en tus manos: cañerías, bates, cuchillos, pistolas, incluso pimienta, si te obligan a jugar sucio.
¡Eres invencible!
Elige entre 1 ó 2 jugadores y pon tu ciudad patas arriba. ¡Hay mucho que limpiar!



LA LEY DEL MAS FUERTE



Lejos de nosotros, allá en la Edad de Piedra, vivía un feliz matrimonio: Wilma y Pedro Picapiedra (The Flintsones). Ella, una mujer de talla mediana, 1'70 metros, y con unas medidas proporcionadas, 90-60-70, lleva puesto un mini-vestido rosa. El, algo más bajo, 1'60, gordo y rechoncho, no deja nunca su garrote, y lleva una corbata verde y una especie de traje anaranjado con puntos verdes. La armonía reina en esta pareja hasta que un día todo cambia repentinamente. Wilma no encuentra su collar. Hay que señalar que los incidentes de este tipo son muy frecuentes en esta casa; pero esta vez has conseguido que Wilma, tu encantadora mujer te odia con todas sus fuerzas.Y todo porque no puedes encontrarlo. Su enfado es tan grande que te verás obligado a salir en su búsqueda.

HAY QUE SER VALIENTE

A pesar de sus grandes pies, Pedro (tú) es muy ágil, casi un atleta. Con el garrote a la espalda afrontará todos los peligros que le acechan hasta encontrar al malvado que le robó el collar a su mujer. Con unos cuantos golpes serás capaz de destruir a su adversario. Es algo escurridizo y su forma de moverse recuerda a una especie de batidora... Debes partir rápidamente para evitar la furia de tu esposa.

¿MISION IMPOSIBLE?

Desde los primeros pasos, el peligro se hace sentir, pero no es cuestión de huir... Un salto por aquí, un golpe por allá y llegarás al final. Tendrás que escalar para alcanzar algunos lugares y utilizar todos los medios disponibles para superar las dificultades de esta odisea. Un poco más adelante, te encontrarás con unas grandes y largas serpientes verdes cuyos dientes deberás evitar a toda costa.

Pedro también es bastante rápido en el sprint, sobre todo en las bajadas. Ya sabemos que es un poco gandul, pero siempre intentará no dejarse atrapar. Y para ello, es mejor utilizar la astucia que la fuerza, sobre todo cuando los enemigos son tan feroces. Recuerda que la fuerza de tus enemigos te será muy útil para vencerlos. Esta es la técnica que deberás utilzar con los rinocerontes. ¿Lograrás encontrar la solución para aplacar la ira de Wilma?



AHORA FRIO

¿Sabías que Pedro es también un buen nadador? Bueno, aunque su estilo resulta algo peculiar, por no decir increíble, se sabe defender. Después de esta primera misión, tu amigo Pablo ha perdido su anzuelo favorito y como no tú tienes que ir a buscarlo. Cuidado con los cangrejos, peces venenosos y pulpos que hay en las aguas.

AHORA CALOR

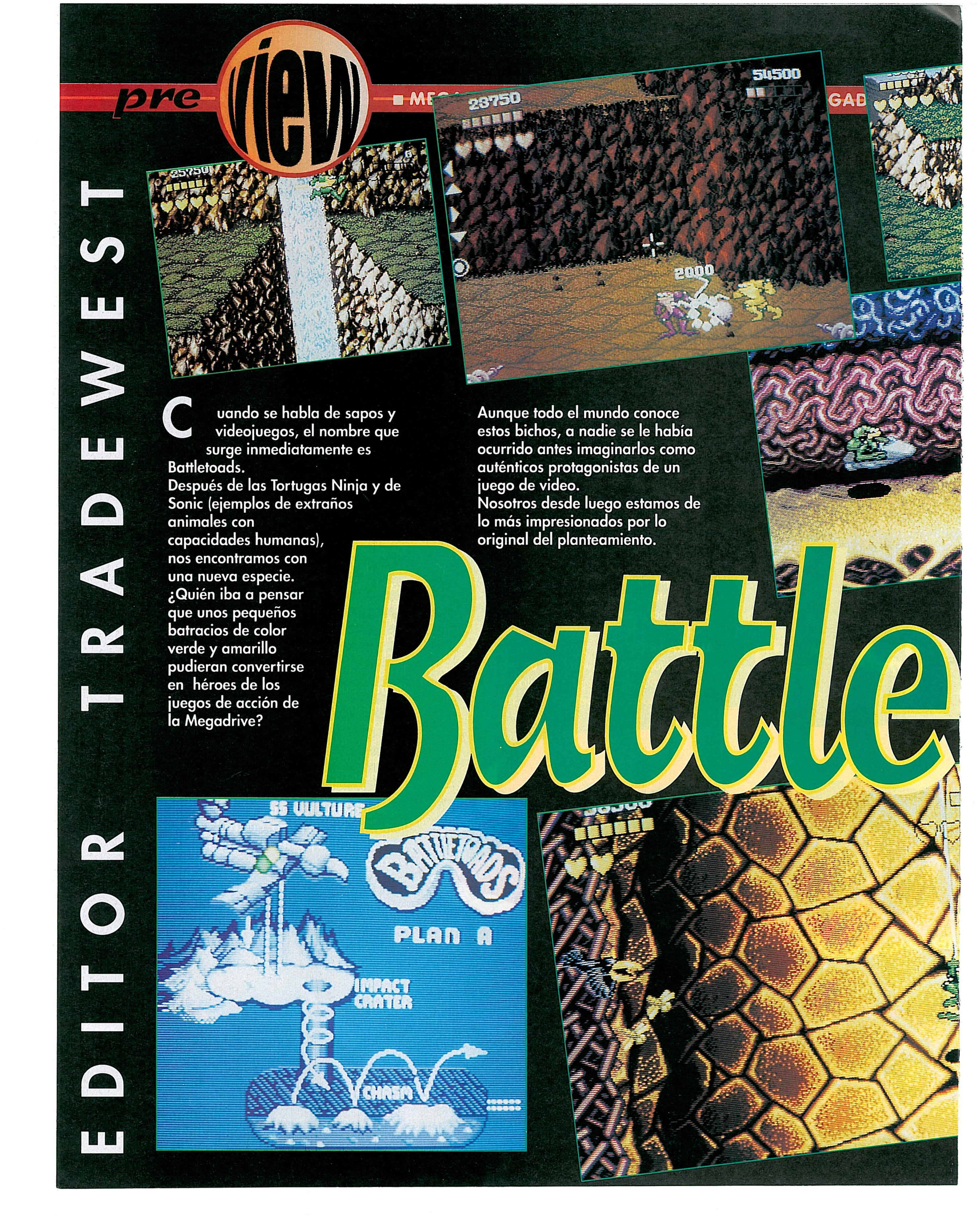
Después del chapuzón, un poco de calor de las dunas del desierto... Pedro irá al volante de un 4x4 que se irá desmontando poco a poco a medida que reciba golpes, pero lo más gracioso del tema es que el motor del coche son nada más y nada menos que las piernas de Pedro.

Se trata pues de un juego de escenarios repletos de objetos, que se suceden en distintos scrolls, desde las nubes hasta las montañas. Hay diez niveles diferentes, tienes cinco vidas y seis músicas para elegir y piensa que sólo te hemos descrito alguna de las fases. Hay muchas más.Esperamos con impaciencia este juego, que casi con total seguridad podremos disfrutar este verano.









Cuando se habla de sapos y videojuegos, el nombre que surge inmediatamente es Battletoads.
Después de las Tortugas Ninja y de Sonic (ejemplos de extraños animales con capacidades humanas), nos encontramos con una nueva especie. ¿Quién iba a pensar que unos pequeños batracios de color verde y amarillo pudieran convertirse en héroes de los juegos de acción de la Megadrive?

Aunque todo el mundo conoce estos bichos, a nadie se le había ocurrido antes imaginarlos como auténticos protagonistas de un juego de video.
Nosotros desde luego estamos de lo más impresionados por lo original del planteamiento.

Battle





ARMADOS HASTA LOS DIENTES

Los Battletoads son sin duda fieles servidores del hombre.
En efecto, el profesor Glougli les va a confiar una misión importantísima: salvar a Pimple y a Angélica de los terribles monstruos de las Tinieblas.
No podemos decir que sea una tarea fácil y agradable, sino más bien todo lo contrario.
¡Vas a tener que luchar con dientes y garras! y, a pesar de ello, conseguirás que te duela hasta la punta del dedo gordo.
Y no estamos exagerando...
Tendrás que dejar a un lado el juego limpio y defenderte como puedas, se admiten los puñetazos a traición, las patadas en cualquier lugar y toda clase de posibles combinaciones.
Piensa que tendrás que enfrentarte a grupos muy numerosos de enemigos e incluso a monstruos, así que no te vendrá mal ejercitar todos tus músculos para la ocasión. Pero tranquilo, contarás con alguna que otra ayudita durante el juego, en forma de utensilios capaces de doblar tu poder.

toads

BARRAS DE HIERRO PARA PEGAR MAS FUERTE

Por si esto no fuera bastante, hallarás muchos más objetos en tu camino con los que podrás llevar a cabo tus carnicerías.
Encontrarás desde una pluma de pájaro hasta una barra de hierro y, a pesar de su apariencia, ten en cuenta que todos los medios son buenos para aplastar al monstruo...
El editor de este juego, la casa Tradewest, tiene un gran futuro en este campo.
Por cierto, se nos olvidaba lo mejor: pueden jugar dos jugadores simultáneamente.



COOL

Imagina por un momento que eres la chapa de una botella... Hace falta mucha imaginación pero hazlo. Si lo piensas detenidamente, ser una chapa no debe ser nada fácil. Sola por el mundo, deberás tratar de rescatar al resto de tus congéneres que han sido injustamente apresadas. Una lucha encarnizada se va a establecer entre esta pobre y diminuta chapa y sus terribles enemigos que no dudarán en convertirla en chatarra a la mínima oportunidad.

LA LUCHA DE UNA CHAPA CONTRA UN MUNDO HOSTIL

Con una música atronadora y genial de fondo (incluyendo melodías como la de la conocida canción Wipe out) deberás acompañar a Spot, la chapa en cuestión, a través de una locura de niveles donde no solamente deberás liberar a las otras chapitas de sus jaulas sino que además deberás recuperar una buena cantidad de pastillitas rojas. Para conseguir esta especie de pastillas, sin las cuales no puedes abrir las jaulas de tus amigas, tendrás que realizar múltiples acrobacias ya que nunca están al alcance de tu mini-mano. Tendrás que subirte a unos globos rojos para poder alcanzarlas, trepar por largas cuerdas sin que te atrapen las abejas venenosas, deslizarte por los toboganes más grandes que has visto en



tu vida... pero por lo menos cuentas con la ayuda de tus estrellas mágicas. Se trata por lo tanto de un juego de plataformas con un camino muy concreto a seguir: conseguir pastillas rojas para liberar a tus amigas las chapas.





UNA CHAPA MUSCULOSA EN BUSQUEDA DE JAULAS PERDIDAS

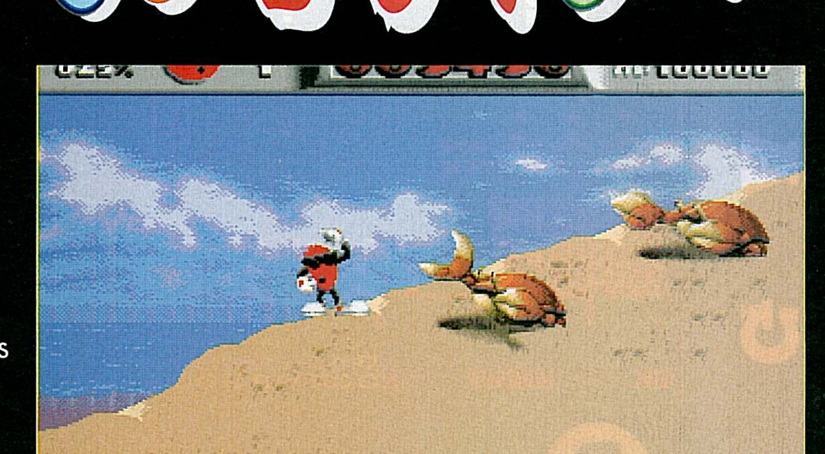
¡No vayas a pensar que Spot es un enemigo fácil! Su disparo de estrellas es de lo más eficaz contra todas las criaturas que lo acechan. Los cangrejos, los ermitaños, las abejas... ninguno se resistirá al ataque. Calcula muy bien las jugadas porque Cool Spot es un juego de acción y plataformas donde deberás pensarte mucho las jugadas. Sino lo haces, el juego te resultará peor que el infierno mismo... todo porque este juego está realizado de una manera increíble con una animación perfecta, unos gráficos espectaculares y un desarrollo muy original.

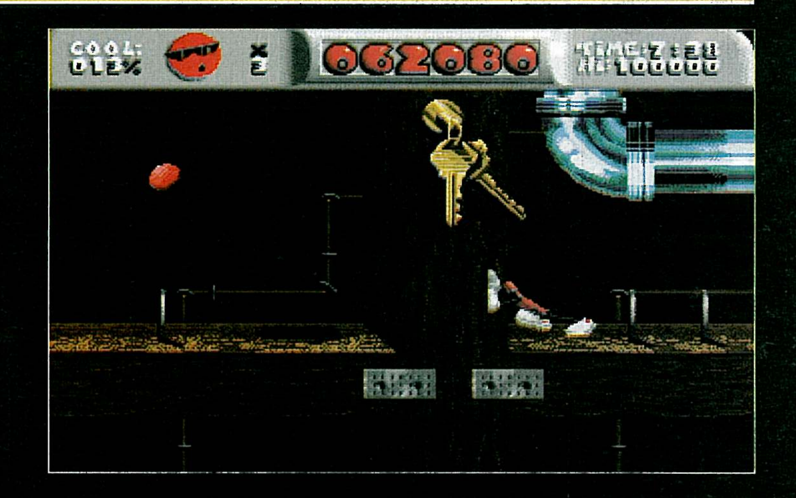


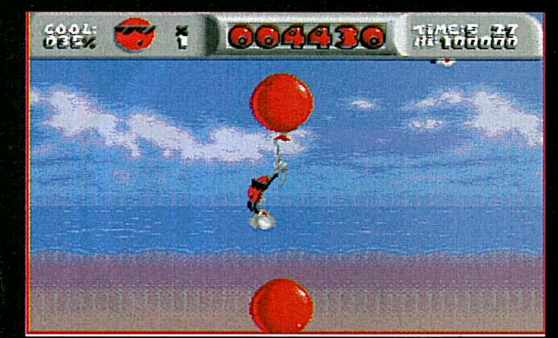
COOL SPOT

UNA ANIMACION QUE CREARA ESCUELA

No solo el juego está animado con una fluidez poco común sino que además los scrolls multidireccionales y diferenciados son de una perfección nunca vista en las 16 bits. Relájate y escucha las músicas, ya que son una muestra real de lo que es capaz de reproducir tu Megadrive (incluso bailarás al son del "reggae"). No hay que dejar de lado los gráficos, no olvides que son geniales. pero, si esto no te parece suficiente, espera a nuestro próximo número en donde descubrirás a fondo los secretos de este fantástico juego, que sin duda se convertirá en uno de los grandes éxitos del 93.

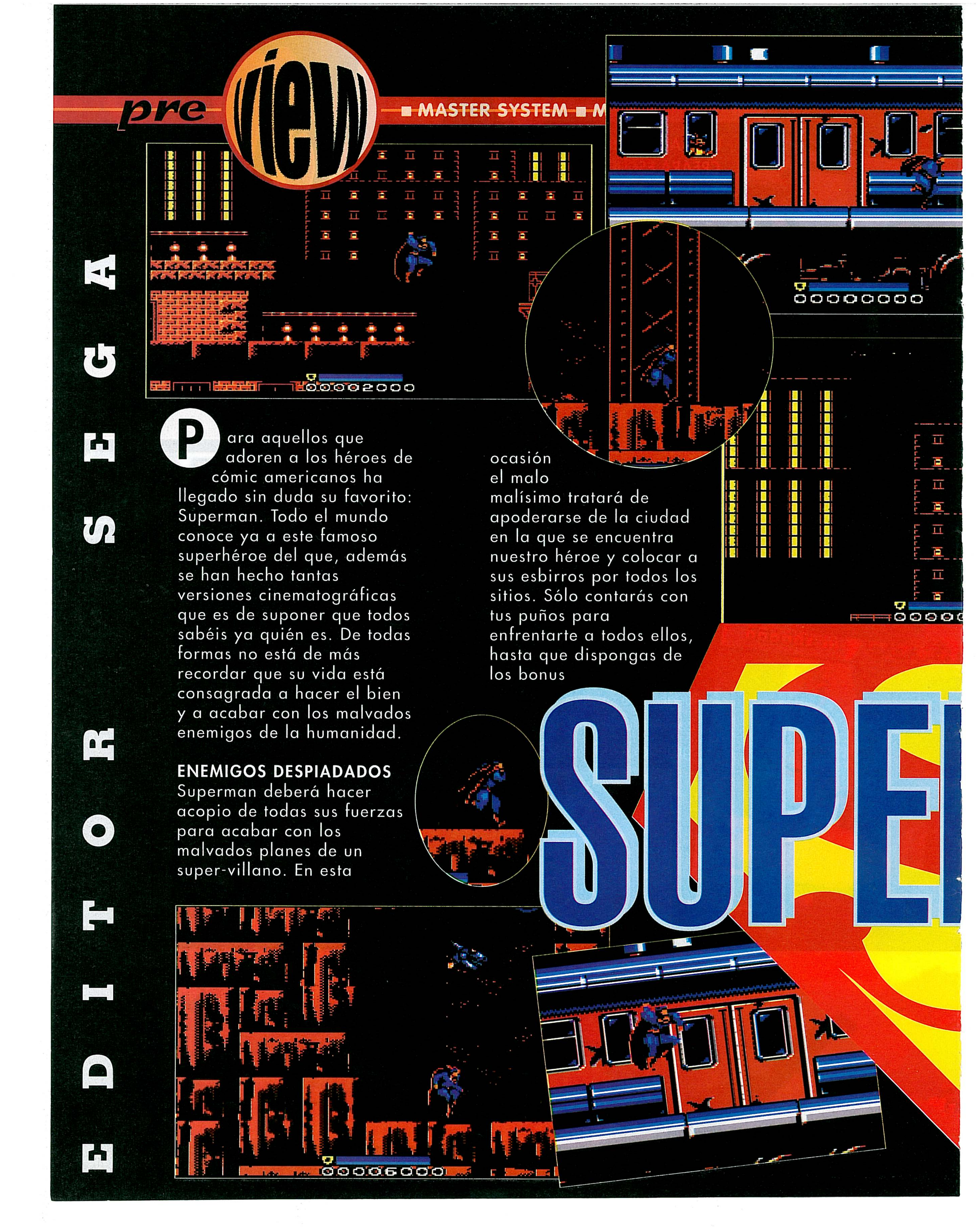






Atención: *con el fin de realizar nuestros montajes fotográficos a partir de imágenes de los juegos, somos contarios a retocar o remplazar determinados decorados de segundo plano cuando están animados por scroll diferencial. Es evidente, que si los fondos no son los de verdad el juego puede parecer distinto. Por ello, creemos que ver imágenes independientes es suficiente referencia para juzgar la calidad de los fondos de las pantallas originales sin que se pierda el sentido original del juego.*





Para aquellos que adoren a los héroes de cómic americanos ha llegado sin duda su favorito: Superman. Todo el mundo conoce ya a este famoso superhéroe del que, además se han hecho tantas versiones cinematográficas que es de suponer que todos sabéis ya quién es. De todas formas no está de más recordar que su vida está consagrada a hacer el bien y a acabar con los malvados enemigos de la humanidad.

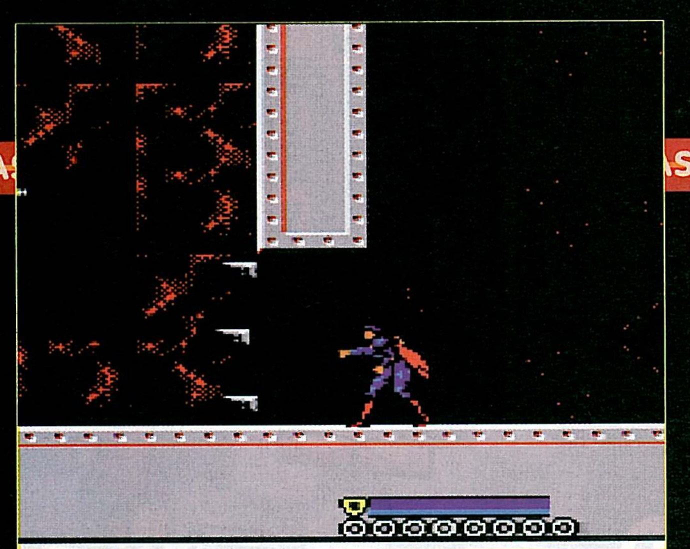
ENEMIGOS DESPIADADOS

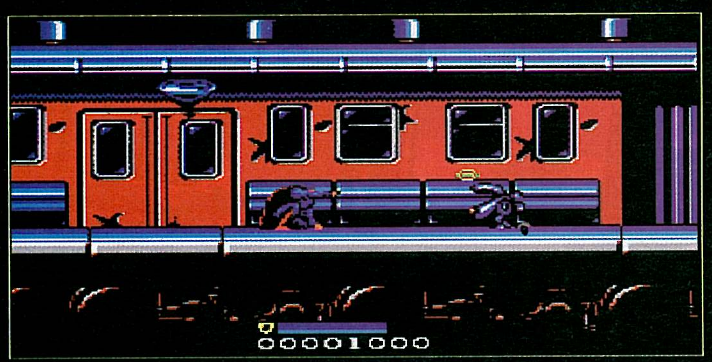
Superman deberá hacer acopio de todas sus fuerzas para acabar con los malvados planes de un super-villano. En esta ocasión el malo malísimo tratará de apoderarse de la ciudad en la que se encuentra nuestro héroe y colocar a sus esbirros por todos los sitios. Sólo contarás con tus puños para enfrentarte a todos ellos, hasta que dispongas de los bonus

suficientes para armarte con un láser. También podrás sobrevolar la ciudad, pero atento a las barreras eléctricas, que han colocada los malos...

UN ESPIRITU....

Si nunca has leído las historietas de Superman, no sabes lo que te has perdido. La aventura de este juego es muy conocida, este personaje llegó a nosotros desde su planeta para ayudar a acabar con los malhechores que viven en Nueva York y que están dispuestos a atracar bancos y a cometer toda serie de delitos. Serás una gran ayuda para tus conciudadanos. ¡Para un superhéroe!





UNA REALIZACION PERFECTA

Aunque la versión definitiva todavía no esta en el mercado, podemos decir que se trata de un juego de gran calidad en lo que respecta a sus gráficos y a sus escenarios. Poco a poco os iremos revelando los secretos de este fantástico juego que se perfila como uno de los mejores de la temporada y que sin duda ascenderá a la velocidad de la luz...

RMAN





Tom y Jerry, el gato y el ratón más conocidos de la televisión, llegan ahora a la Game Gear en un fantástico juego de plataformas.
Jerry, el ratón, el más travieso de los dos, ha descubierto en el fondo de un viejo desván, un mapa que parece ser el de un tesoro.
Está totalmente decidido a esclarecer este misterio y sin pensarlo dos veces decide lanzarse solo a la aventura, con el claro objetivo de hacerse rico.
Pero Tom, el gato, que estaba espiándolo, ha oído lo del dinero y ya ha empezado a relamerse los bigotes con solo pensar en ser millonario.
Seguirá al ratón como si fuese su sombra, ya que está totalmente decidido a no perderlo de vista.
Y llegado el caso, hará lo imposible por arrebatarle el mapa del tesoro al pequeño ratón.

UNA CARRERA DESENFRENADA

Una vez que empieces a jugar te convertirás en un malvado ruín; perseguirás al ratón por todas partes le capturarás y te lo querrás comer.
Y eso que el pobre ratón no ha hecho nada a nadie.
Según avanza el juego, Jerry va cada vez más rápido, con lo que las dificultades se multiplican.
Ambos os lanzaréis a una aventura llena de peligros a



través de un montón de niveles que le conducirán a lugares absolutamente espectaculares.
En esta desenfrenada carrera, deberás evitar todas las trampas que encontrarás en el camino.
El decorado fluye en un scroll horizontal, y Tom (tú) deberá escalar por los escenarios, por las sillas, las mesas y, sobre todo, no puede perder ni un minuto en su intento por atrapar al escurridizo ratón.

¡VAYA ELEMENTOS!

En Tom & Jerry, el tiempo es uno de los factores más importantes del juego: tus puntos y el número de enemigos dependen de él. Si no consigues atrapar a Jerry antes de que acabe el nivel te tendrás que enfrentar a un boss muy peligroso. Para lograr destruirlo, deberás armarte de paciencia y exprimirte las neuronas (es decir, ser muy inteligente).

La gran variedad de escenarios hará que Tom & Jerry sea un juego capaz de satisfacer a los más exigentes.
Una realización perfecta y un diseño muy cuidado contribuyen a que este juego sea uno de los mejores que hemos visto últimamente.



canadian

Comprar por correo

SERVICIO A DOMICILIO

Como muchos de vosotros sabéis, para comprar un videojuego, una consola o un periférico, no es necesario salir de casa. Basta con tener una revista dedicada al mundo de las consolas y un teléfono, para conseguir los mejores cartuchos sin esfuerzo. Incluso los más avanzados en esto de la tecnología pueden hacer sus pedidos por medio del fax.

La venta por correo de videojuegos consiste, ni más ni menos, que en realizar compras por teléfono, sin necesidad de contar con otra cosa que un catálogo en el que aparecen los productos que tiene cada compañía. En este catálogo no sólo hay videojuegos, sino que también es posible encontrar periféricos de todo tipo e incluso otro tipo de artículos relacionados con las consolas. De hecho, algunas firmas centran sus catálogos en la venta de periféricos.

Normalmente, el pago se hace a vuelta de correo, es decir, cuando se recibe el

Oferta de Venta por Correo en España

	Forma de pedido	Forma de pago	Garantía	Plazo de entrega
Canadian	C,F,T	CR,T.C.	3 meses	Según Correos Más de 25.000pts-1 día
Chollo Games	C,T	CR	Hard-según fabricante Juegos-6 meses	Según Correos Seur-24 h.
Funny Games	C,T	CR,Tl	1 mes	Correos Seur
Gameland	C,F,T	CR	6 meses	Según Correos Urgente 7 días
Mail Antber	C,F,T	CR	Cons. y perif.-6/12 meses Cartuchos-No	Según Correos
Mail VxC	C,F,T	CR	3, 6, 12 meses	Hard 1-2 días Soft 3-15 días
Movierecord Durect	C,F,T	CR, T.C.,Tl	Según fabricante	Según Correo Ochoa-24 h.
Pop & Soft	C,F,T	CR	Sí	Según Correos
Tele Juegos	C,T	CR	Según fabricante	Según Correos
Exclusivas Indi *	C,T,F	CR	No	24h-1 semana

* Exclusivas Indi importa directamente de EE.UU. y Japón
C=Correos T=Teléfono F=Fax CR=Contra reembolso TC=Tarjeta de crédito Tl=Talón nominati

INDI Tele Juegos VIDEOJUEGOS GAMELAND

pedido en casa y no suele llevar costes adicionales sobre los precios en las tiendas (salvo, en la mayor parte de las ocasiones, un pequeño suplemento por el envío). También es posible encontrar ofertas de cartuchos "clásicos" e incluso precios rerducidos cuando lo pedido supera una determinada cantidad de dinero. Esta última oferta suele consistir en una reducción de los precios o en un regalo relacionado con las consolas.

En otros países, Estados Unidos o



Inglaterra, por ejemplo, la venta por correo ha alcanzado una gran popularidad y es posible incluso ver catálogos y ofertas muy atractivas en el teletexto de algunas emisoras de televisión (por ejemplo en Sky One). Las revistas especializadas están llenas de anuncios de vent por correo y las facilidades para conseguir los productos son mayores incluso que en España.

En nuestro país existen cerca de una docena de compañías dedicadas a este negocio, casi todas ellas especializadas en el mundo de las consolas. Sin embargo, hay una compañía que merece una menci'n especial por el esfuerzo que ha realizado ara adaptarse a un mercado tan particular como este. Se trata de Movierecord Direct que, como comenta Augusto Aguado, responsable del departamento dedicado a la informática en la firma, "es una empres multiproducto, de forma que no sólo nos dedicamos a vender accesorios para las consolas, eso se lo dejamos a las compañías especializadas. Sin embargo, decidimos entrar en el campo de los videojuegos porque nos parece apasionante y muy atractivo. Ahora tenemos en nuestro catálogo unos joypads sin cable de gran calidad y algunos videojuegos, pero con el tiempo ampliaremos nuestra oferta".



Las empresas que mandan en este mercado, por su volumen de ventas, son Mail Soft y Canadian, con el resto de las firmas muy igualadas en cuanto a facturación. Una empresa media, Chollo Games, por ejemplo, hace un negocio de unos 8-9 millones al año, pero, según nos comenta José Antonio Muñoz, director comercial de esta casa, "las cifras han caído mucho desde hace unos años, ya que ahora hay muchas más tiendas y es más sencillo adquirir los productos. Además, la competencia ha aumentado mucho desde los primeros tiempos de hace cuatro o cinco años".

Un proceso sencillo

Pero veamos con un poco de detenimiento cuál es el proceso que hay que seguir para hacerse con, digamos, Batman Returns para Mega Drive. Lo primero de todo es decidir a qué empresa hay que hacer el pedido. En este punto, hay que tener en cuenta una serie de factores que pueden llegar a ser muy importantes para el comprador: el tiempo que tardan en entre-

Medio de entrega	Cambio de cartuchos	Gastos de envío	Ofertas
Correo	No	Menos de 3.000 ptas-250	Sí, mensuales. Club socios
Mas de 25.000 ptas-Seur		Más de 3.000 ptas-No	
Correos	Sí	Consolas-No	
Seur		Juegos-250	Sí (700 ptas menos en novedades)
Correos	Sí (1.500-2.500 ptas)	300	No
Seur	Alquiler	Seur por cuenta del cliente	
Correos	Juegos viejos	Correos-300	No
Entrega en mano		Urgente-500	
Correos (Mensajero por encargo)	No	Hasta 1 Kg-500	Sí, mensuales
		UPS 800	
Hard-Esabe, UPS o Seur	No	250	Sí, mensuales
Soft-Correo			
Correos	No	400	No
Mensajería Ochoa		Ochoa-500	
Correo	Según lista	250	Sí, mensuales
Correos	No	250	Sí
UPS	No	5% del coste del pedido	No

CHOLLO GAMES

Mail
ANTBER

gar el pedido, la forma en que se hace el envío, el precio, los suplementos por envío, la forma de pago, la garantía, etc.

Ninguno de vosotros dudará de la importancia de que el servicio sea eficaz y de que el cartucho llegue a nuestras manos antes de que salga una nueva versión o un juego que supere en calidad al elegido. Imaginaos que pedimos el Batman Returns y tarda tres meses en llegar; ¡cuando lo haga, Batman ya se habrá jubilado! De modo que es necesario comprobar el plazo de entrega y ver qué podemos hacer si se retrasa demasiado.

La forma en que se hace el envío también tiene su importancia. No es lo mismo que el envío se haga por correo convencional (en cuyo caso lo más probable es que tengamos que acercarnos a la oficina de correos que nos corresponda a retirar el paquete y que el tiempo entre el pedido y su recepción sea bastante grande) o por un servicio de mensajería. En este último caso, la rapidez es mucho mayor, ya que incluso se puede dar el caso de que Batman llegue a nuestra consola en un par de días y en perfecto estado, ya que no se mete en sacas con otros 500 paquetes y sobres y no sufre los malos tratos habituales del correo normal (acordaros de aquella carta que llegó hecha unos zorros, rota y mojada, el mes pasado).

Los distribuidores también se quejan del mal servicio que ofrece Correos, argumentando que, en ocasiones, los pedidos se retrasan hasta un mes desde que se recibe el pedido. Angel Delgado, director comercial de Mail Antber, comenta que "en Correos nos dijeron que iban a perfeccionar el servicio y que tenían la intención de crear un departamente exclusivo para este tipo de venta, pero son sólo palabras. Nosotros enviamos los productos al día siguiente de la recepción del pedido, pero tardan en llegar hasta 15 días y, a veces hasta un mes. Por eso, cuando el cliente tiene prisa le mndamos los artículos por mensajería, UPS normalmente. Sin embargo, en este caso, el cliente tiene que pagar a la compañía de mensajeros una determinada cantidad que varía en función del destino y nosotros se lo avisamos".

Los grandes especialistas en venta por correo suelen tener un catálogo mucho más variado que la mayoría de las tiendas normales.

También hay que mirar que el precio que pone en el anuncio o el catálogo tenga o no un incremento por los gastos de envío. Si lo tiene, que será lo más normal, en unas compañías será menor que en otras, por lo que el precio total también será menor. Otras empresas te venden el cartucho sin gastos de envío pero con un precio superior. Por eso, lo que hay que ver es el precio final, después de sumar todos los gastos.

MOVIERECORD DIRECT



Juegos garantizados

Bien, pues ya hemos decidido a quién vamos a hacer el pedido. Lo siguiente es llamar al vendedor e indicarle qué es, exactamente lo que queremos: el cartucho de Batman Returns para Megadrive. Conviene dejar claro qué sistema de consola estamos utilizando, ya que se podría dar el caso de que el vendedor que tome el pedido no apunte la consola y nos mande el cartucho para, por ejemplo Master System o Nintendo.

Si esto llega a suceder (no os preocupeis demasiado porque no es muy normal que pase esto), la solución es no aceptar el envío cuando se trata de un pago contrarrembolso (cuando se paga al cartero directamente). En el caso de que ya se haya pagado, lo normal es que la empresa garantice la devolución del dinero si el cliente no queda satisfecho. Como evidentemente no estaréis satisfechos con lo que os han mandado (un cartucho para otra consola), la empresa deberá devolveros el dinero o reemplazar el cartucho por su versión correcta. Ojo con lo que tardáis en reclamar, ya que algunas empresas sólo aceptan reclamaciones unos pocos días después de que haya llegado el envío.

Respecto a la forma de pago, en los anuncios o catálogos se especifica si se aceptan tarjetas de crédito o cheques y, en este último caso, el nombre del beneficiario. Como la mayoría de vosotros no tendrá una cuenta corriente en el banco, lo más recomendable es hablar con vuestros padres sobre el tema. Ellos os dirán

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!



PREMIAMOS TUS NOTAS

Si estas son tus notas, te obsequiaremos con el máximo descuento

Presenta tu boletín, con las notas de final de curso y a mejor nota media, MAS descuento

-curso 92/93-

NOTAS FINALES	
Lenguaje	10
Matemáticas	10
Naturales	10
Geografía e Historia	10
Artes Plásticas	10
Gimnasia	10
Media	10



Si ya has pasado por la dura experiencia del cole, por la compra de cualquier videojuego, obtendrás GRATIS, una estupenda camiseta para este verano

Hasta 10% Descuento

Oferta válida hasta el 15 de julio

ALACANT Del teatre, 29 Tel. 520 09 92

BARCELONA Av. Mistral, 25-27 Tel. 426 49 81

BERGA Puig-reig, 4-bis Tel. 822 20 71

CACERES G. Pl. de Osma , 3 Tel. 22 89 32

CASTELLDEFELS Avda. 301, 4 Tel. 665 11 84

CORDOBA Cabrera, 5 Tel. 47 13 05

ELCHE Escul. Capuz, 2 Tel. 545 60 74

GIRONA Joan Reglà, 1 Tel. 22 47 29

GRACIA (Barna) Encarnació, 140 Tel. 219 27 10

GRANOLLERS Sta. Elisabet, 17 Tel. 879 00 04

LLEIDA Ll. Companys, 4 Tel. 28 03 82

MADRID Ev.S.Miguel, 2 Tel. 559 43 11

MALAGA Almansa, 14 Tel. 261 52 92

MANRESA A. Guimerà, 11 Tel. 872 10 94

MOSTOLES Villaamil, 62 Tel. 617 53 61

MURCIA Carlos III tel. 24 07 44

PALMA JL.Estelrich,5-A Tel. 72 87 37

PAMPLONA Aoiz, 37 Tel. 15 20 81

SABADELL Tr. l'Esglesia,8 Tel. 727 40 65

SANT ADRIA Bogatell, 79 Tel. 462 08 21

SANTANDER Guevara, 19 Tel. 36 45 22

SEVILLA R. Católicos, 25 Tel. 422 22 97

TENERIFE S. Berthelot, 4 Tel. 29 12 54

USERA (Madrid) M. Usera, 16 Tel. 460 45 16

VALENCIA Gv. Fernando. el Católico, 2 Tel. 394 36 57

MAIL CENTER (Venta Correo) Tel.(91)5597865

Recoge, con tu carnet de socio, la revista: canadian MAGAZINE ¡Ya en tu canadian Center más cercano!

OPENLINE

si lo teneis que pagar con vuestro dinero cuando se reciba el pedido, si podeis dar el número de su tarjeta de crédito o si están dispuestos a extender un cheque para el pago.

De todas formas, muy pocas de las empresas con las que hemos contactado para este reportaje acepta estas dos últimas formas de pago, como procedimiento habitual, por lo que no conviene preocuparse mucho de ellas. Sí será importante si hacéis un pedido al extranjero, donde el pago con tarjeta está muy extendido. Las razones para que no se emplee el sistema de tarjetas de crédito nos las explica Angel Delgado, de Mail Antber: "llegamos a contemplarlo en una ocasión, pero no tiene una buena respuesta por parte de los copradores. Nuestros clientes suelen ser gente joven que no tiene acceso a las tarjetas de crédito, de forma que no hay demanda para este tipo de pago. Además, tropezamos con algunas dificultades en los bancos".

Otra compañía, Funny Games nos informó de que es posible pagar con un talón, "siempre y cuando sea nominativo y esté conformado". Esta misma empresa especifica que en el importe del talón se ha de incluir el precio de los gastos de envío, pero que si el cliente desea que el envío se haga por medio de una agencia (Seur en este caso), ha de hacerse responsable de los gastos que se originen, de forma que habrá que hacer dos pagos: uno por el pedido y otro por el transporte.

Quizá lo más cómodo es el pago contrarreembolso, ya que puedes ver el producto cuando llega a tu casa y pagas directamente a Correos o al mensajero, de forma que se evita utlizar documentos de pago.

Comprar por correo puede resultar la forma más segura de conseguir ese cartucho tan especial o el periférico más idóneo para nuestra consola.

El intercambio

Una mención aparte se merece una nueva forma de adquirir nuevos juegos, sencilla y barata a la vez: el intercambio de cartuchos. El funcionamiento es muy simple; el interesado (tu, por ejemplo) quiere un cartucho nuevo pero no tiene dinero suficiente para comprarlo. Pues bien, si ya tiene en casa un juego del que se ha aburrido, podrá enviarlo como parte del pago siempre que se encuentre en perfectas condiciones.





Fijaros atentamente en los anuncios si se contempla esta forma de compra y también en las condiciones que la empresa de venta por correo exige para quedarse con el cartucho viejo. Si este está estropeado o la caja rota o no funciona, la empresa no se quedará con él y vosotros no podréis adquirir el deseado cartucho. Como véis, una razón más para tratar con cuidado los juegos de vuestras consolas.

En este sentido, algunas firmas que hoy no se dedican al intercambio de juegos tienen previsto hacerlo en los próximos meses. Mail Antber, por ejemplo, tiene la intención de crear un servicio de compraventa de cartuchos usados con precios muy atractivos, "que ya se verán en la publicidad". Por su parte, Chollo Games tiene a gala ser los primeros en ofrecer esta forma de venta, "pero hoy ha bajado mucho" dice José Antonio Muñoz, "los clientes del intercambio suelen ser o bien clientes fieles que están muy satisfechos con nosotros o bien gente que vive en pequeñas poblaciones y que, por tanto no tienen un acceso fácil a las tiendas".

Bien. Pues ya tenemos el cartucho en nuestras manos. Batman está listo para empezar a luchar contra el crimen de las calles de Gotham. Ahora, sólo tenéis que meterlo en la consola, encender el televisor y empezar a jugar.

Si el juego ha llegado en buenas condiciones, adelante y a disfrutar. Si no es así, llamad a la empresa que os lo ha enviado y pedid instrucciones para el recambio del artucho, ¡lo habéis pagado y tenéis derecho a que funcione! Sin embargo, algunas compañías prueban los juegos antes de enviarlos, como en el caso de Funny Games, donde nos dijeron que no suele haber problemas en este sentido, ya que se comprueban todos los envíos.

J.Torroja

Regalo seguro

10 CONSOLAS GAME GEAR





150 COLECCIONES DE PINS



100 RELOJES DE PARED SONIC II

1.000 MOCHILAS BACK PACK







2.000 CAMISETAS

Y sorteo de ...

30 MINICADENAS

20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE



10 TELEVISORES 14"

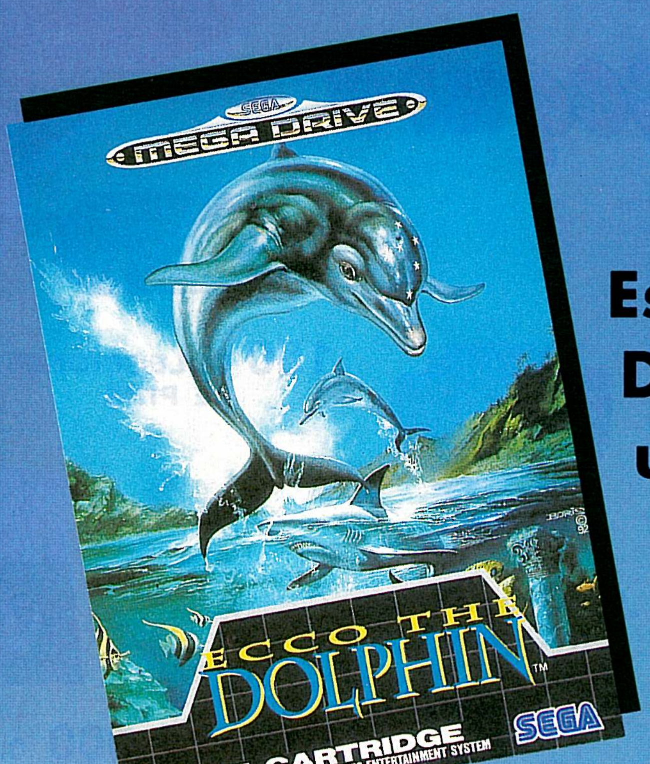
NO LOS DEJES ESCAPAR...

Miles de regalos ¡ te esperan !

SEGA

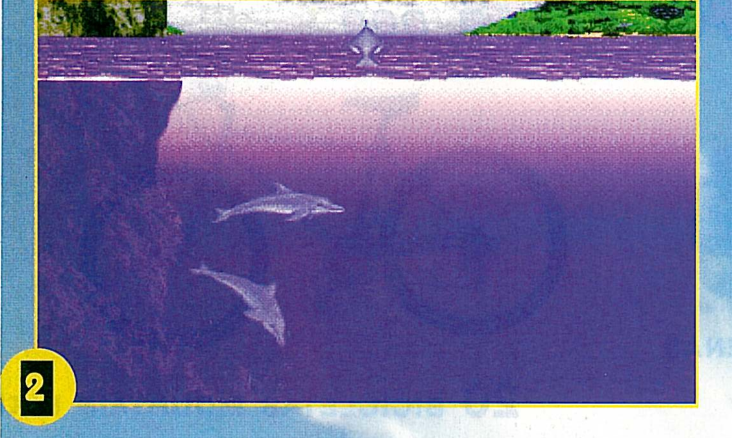
Al comprar cualquier juego SEGA*, pide una TARJETA DE PARTICIPACION. Deberás rellenarla con tus datos personales y los de tu establecimiento habitual (donde lo has adquirido). Envíala al Aptdo. de correos Nº 55211 - 28080 de Madrid, adjuntando el código de barras del juego que has comprado. Las primeras cartas recibirán un fabuloso REGALO SEGURO.
Todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de éstos fabulosos premios: 30 MINICADENAS, 20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE y 10 TELEVISORES 14".
Esta promoción será válida desde el día 16 de Abril hasta el 30 de Junio. El sorteo se realizará ante Notario del Ilustre Colegio de Madrid el día 10 de Julio. Los resultados se comunicarán a los ganadores y serán publicados en revistas especializadas.

*Serán válidos todos los títulos, excepto los siguientes: Micky Mouse II Land of Ilusion (M.S.); Batman Returns (M.S.), James Bond 007 The Duel (M.D.); Global Gladiators (M.D. M.S. G.G.), Flash Back (M.D.); Streets of Rage (M.S.), Street Fighter II (M.D.), Battle Toats (M.S.); Cool Spot (M.D.); Jungle Strike (M.D.).



★ MEGA

Es un honor realizar un dos Dolphin... Resulta un verda un juego que se desarrolla no creas que se trata de u a todos los miembros de t desaparecido en una mist través de 20 niveles difer cual resulta todo un desc inteligencia. Es práctican imposible daros una sol completa de este juego entrega debido a su ex la primera parte...


2

ECC THE DO

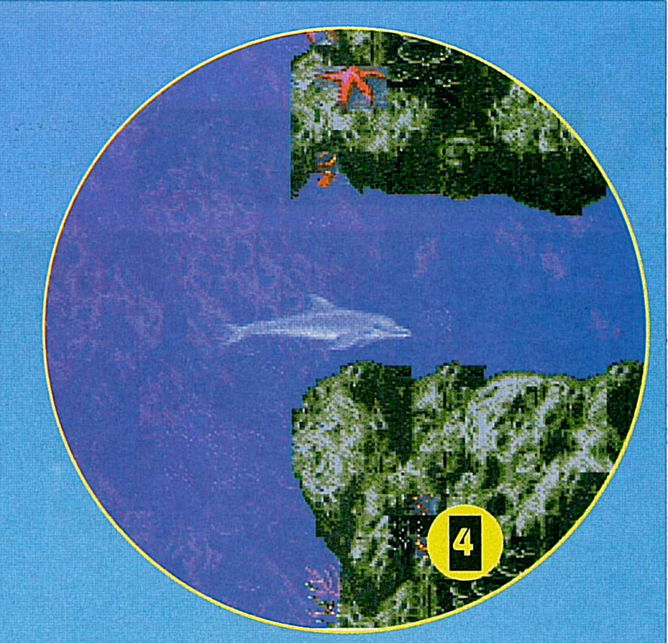


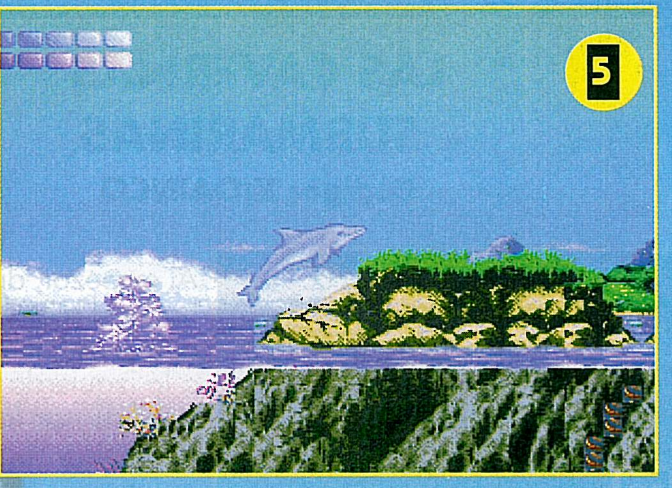
El primer nivel se titula "Undercaves" y se trata de una fase de introducción en la que debes hablar con los demás delfines (2). Uno de ellos le revelará a Ecco que puede volar (aunque esto no sea muy normal...); para ello tienes que descender hasta lo más profundo y coger impulso para poder saltar por encima del nivel del mar. Sin duda se trata de un fenómeno un tanto extraño que tu familia ha mejorado notablemente (3); luego sumérgete y ve a la derecha hasta encontrar el pasaje (4). Ve hacia la derecha y salta por encima de la isla (5), baja y

3

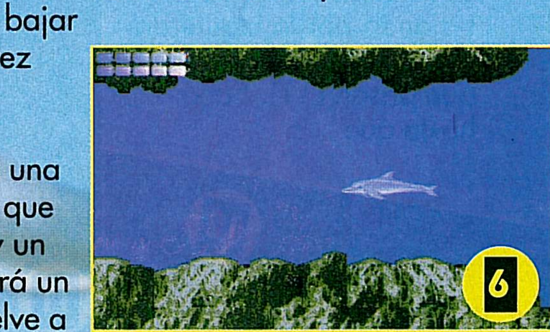
sier sobre Ecco The dero placer escribir sobre por entero en el mar. Pero n juego fácil, debes buscar u familia que han teriosa tempestad a rentes lo afío a la nente lución en una sola tensión. Así que vamos con

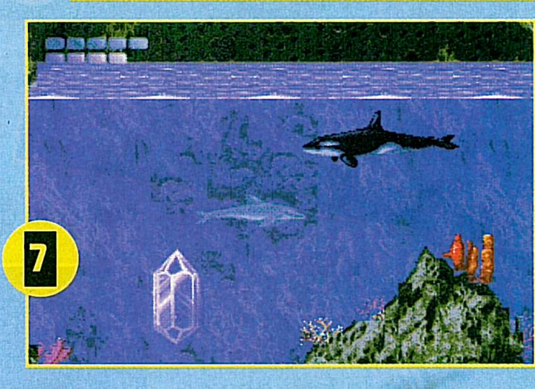
CCO OLPHIN





entra por el camino de la izquierda (6), sigue bajando hacia la derecha y vuelve a bajar otra vez hacia la derecha, llegarás a una sala en la que una orca y un cristal te dará un pase (7). Vuelve a la superficie, salta por encima de la isla de la derecha, habla con un delfín que te contará que una cosa terrible y poderosa ha llegado hasta aquí. Ve a la derecha y baja para llegar a un cristal (8) al que debes lanzar un golpe de sonar; te dará un pase con el que saldrás de esta fase inicial.



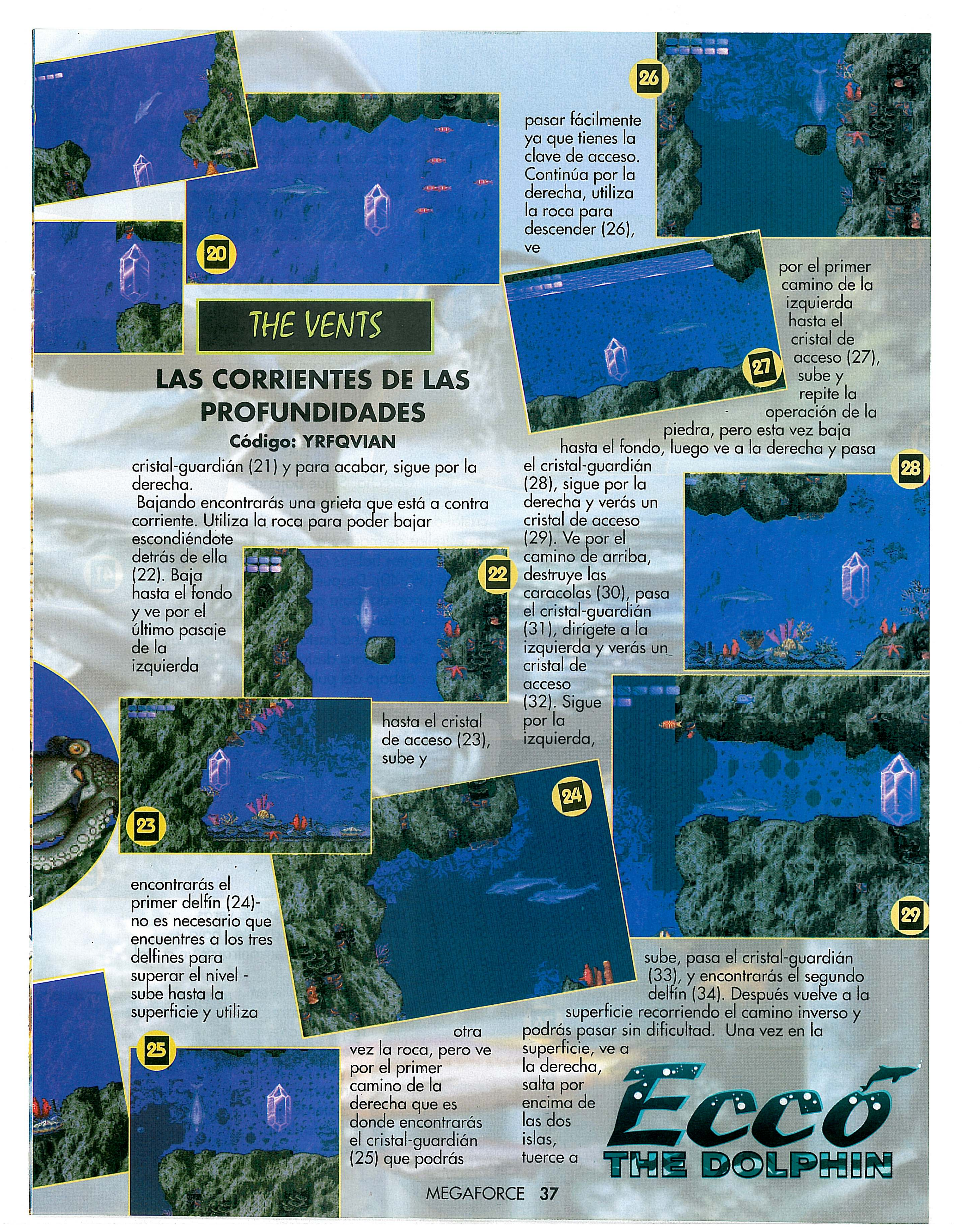




LAS CAVERNAS SUBMARINAS

Código: XIOAINCQ

Al empezar, dirígete hacia el cristal de acceso (9), luego ve a la izquierda y ten cuidado con la corriente y llega hasta el siguiente cristal-guardián (10), sigue bajando por la izquierda y destruye las caracolas que pasan (11). Sube hasta que encuentres otro cristal que brilla mucho y una caracola (12), el cristal te dirá como vencer al pulpo. Utiliza la concha para destruir el muro de piedras que hay un poco más abajo (13), sube un poquito más y ve por el pasaje de la derecha (14), acuérdate de respirar un poco más lejos y continúa por la derecha, sube y ve otra vez por la derecha hasta que encuentres el cristal de acceso (15), verás el muro de piedra que destruiste antes, dirígete hacia la derecha. pasa el cristal-guardián (16), ve por la derecha hasta el final, sube despacio y pasa delante del pulpo (17). Nada hacia la izquierda y cuando llegues al cristal de acceso (18), frena un poco, pasa por delante del pulpo y bajando encontrarás otro cristal (19). Baja otra vez y podrás ver un cristal-guardián, ve por la izquierda y encontrarás el cristal de acceso (20), luego vuelve al



THE VENTS

LAS CORRIENTES DE LAS PROFUNDIDADES

Código: YRFQVIAN

cristal-guardián (21) y para acabar, sigue por la derecha.

Bajando encontrarás una grieta que está a contra corriente. Utiliza la roca para poder bajar escondiéndote detrás de ella (22). Baja hasta el fondo y ve por el último pasaje de la izquierda hasta el cristal de acceso (23), sube y encontrarás el primer delfín (24)- no es necesario que encuentres a los tres delfines para superar el nivel - sube hasta la superficie y utiliza otra vez la roca, pero ve por el primer camino de la derecha que es donde encontrarás el cristal-guardián (25) que podrás pasar fácilmente ya que tienes la clave de acceso. Continúa por la derecha, utiliza la roca para descender (26), ve por el primer camino de la izquierda hasta el cristal de acceso (27), sube y repite la operación de la piedra, pero esta vez baja hasta el fondo, luego ve a la derecha y pasa el cristal-guardián (28), sigue por la derecha y verás un cristal de acceso (29). Ve por el camino de arriba, destruye las caracolas (30), pasa el cristal-guardián (31), dirígete a la izquierda y verás un cristal de acceso (32). Sigue por la izquierda, sube, pasa el cristal-guardián (33), y encontrarás el segundo delfín (34). Después vuelve a la superficie recorriendo el camino inverso y podrás pasar sin dificultad. Una vez en la superficie, ve a la derecha, salta por encima de las dos islas, tuerce a



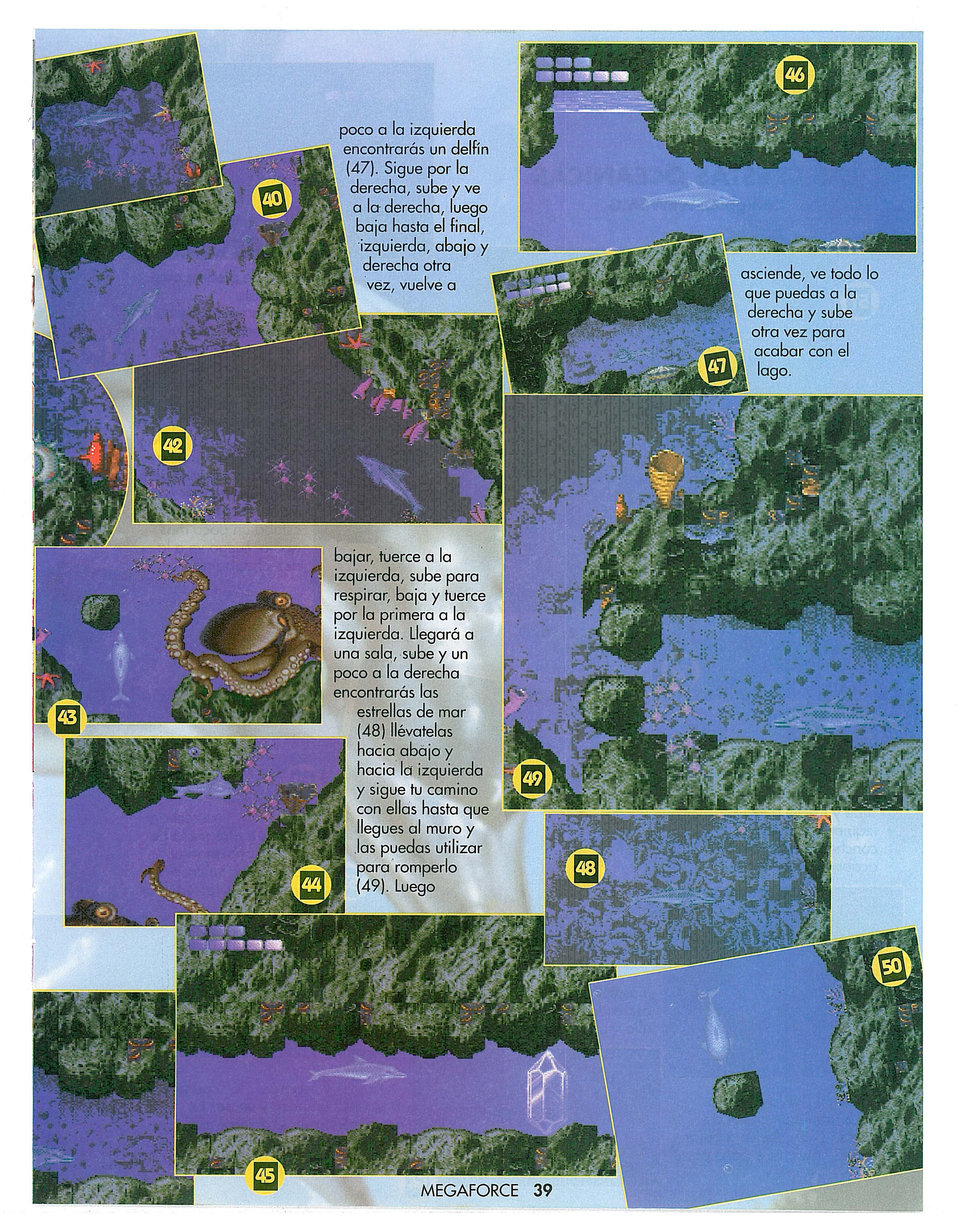
la derecha y encontrarás una grieta con una corriente en contra. Utiliza la roca para bajar hasta el fondo (35) y ve a la derecha para finalizar esta fase.

THE LAGOON

EL LAGO
Código:JSSCPHHY

Ve a la izquierda hasta el final, baja en compañía de la concha (36) para destruir la roca (37), luego baja y ve a la derecha. Sigue bajando y hacia la derecha encontrarás un cristal de acceso (38), sube y utiliza las estrellas de mar para romper la roca que antes habías destruido con la concha (39, 40). Después regresa al punto de partida, baja por el segundo pasaje de la derecha y destruye la caracola (41). Sigue por la derecha hasta el final y utiliza las estrellas de mar para destruir las piedras y poder pasar por debajo del pulpo (42,43,44). ve a la derecha y no subas porque sino te verás atrapado en la corriente, baja y siguiendo la ruta encontrarás un cristal de acceso (45).

Continúa y salta en una ostra para respirara aire fresco (46). Baja y gira por la primera a la izquierda hasta el fondo, baja otra vez y un



poco a la izquierda encontrarás un delfín (47). Sigue por la derecha, sube y ve a la derecha, luego baja hasta el final, izquierda, abajo y derecha otra vez, vuelve a bajar, tuerce a la izquierda, sube para respirar, baja y tuerce por la primera a la izquierda. Llegará a una sala, sube y un poco a la derecha encontrarás las estrellas de mar (48) llévatelas hacia abajo y hacia la izquierda y sigue tu camino con ellas hasta que llegues al muro y las puedas utilizar para romperlo (49). Luego asciende, ve todo lo que puedas a la derecha y sube otra vez para acabar con el lago.

40

42

43

44

45

46

47

48

49

50



RIDGE WATER

LAS CRESTAS OCEANICAS

Código:OJWEWBMG

Sumérgete, ve a la derecha y utiliza la piedra para bajar (50). Sigue por la izquierda y utiliza la concha para destruir las rocas (51), luego sube y tuerce a la izquierda con la concha para así poder acabar con las rocas que están más abajo (52), asciende a lo más alto y pasando la corriente por la derecha encontrarás un cristal de acceso (53). Vuelve a bajar contra corriente y pasa por el muro de piedras que destruiste anteriormente, tuerce a la derecha, sube y otra vez derecha, pasa el cristal-guardián (54) y sube hacia la derecha. Llegarás delante de un muro de piedras que te impedirá seguir; sube y sigue por la derecha, utiliza las estrellas de mar para acabar con el muro (55,56) que estaba un poco más abajo. Luego ve a la derecha, baja, sigue por la derecha y llegarás a otro muro de piedras, subiendo un poco a la izquierda encontrarás las estrellas de mar (57) para romperlo (58). Sigue por la derecha hasta que no puedas más, sube por la izquierda y verás un cristal-guardián y llegarás a la superficie. Descansa un poco y ve por la izquierda hasta el arrecife que encontrarás, sumérgete y continúa por la izquierda hasta el cristal de acceso



(59), sigue por la derecha hasta encontrar el cristal-guardián y pásalo (60); baja y ve a la derecha, vuelve a bajar más y saldrás del nivel.

OPEN OCEAN

EL GRAN OCEANO

Código: MGRXOQLV

Ve hacia la derecha hasta el final prestando mucha atención a los tiburones (61) y cuando veas que no puedes continuar, párate y vuelve un poco más atrás, Ecco desaparecerá para llegar al siguiente nivel (62).

ICE ZONE

LA ZONA GLACIAL

Código: VFUMRQLY

Al empezar, salta en el hielo y ve a la izquierda (63) salta cuatro agujeros de agua. Baja por el siguiente y tuerce por el segundo pasaje de la izquierda hasta llegar al cristal de acceso (64), después sube y vuelve al punto de partida, salta por el hielo pero esta vez hacia la derecha. En el siguiente agujero baja hacia la izquierda y pasa el cristal-guardián (65), sube un poco y continúa por la derecha.



HARD WATER

EL MAR DE HIELO

Código: JICJRQLU

Al empezar, salta sobre el hielo y ve a la izquierda (66). Llega hasta el primer agujero, ve hacia la derecha, baja y ten cuidado con los icebergs (67), baja, tuerce a la izquierda y vuelve a bajar sin darte con el iceberg (68), sigue por la izquierda hasta encontrar el cristal de acceso (69). Vuelve al punto de partida y salta el hielo hacia la derecha. llega al agujero siguiente y baja con mucho cuidado para evitar los tiburones y los icebergs (70), luego ve a la izquierda sobre el hielo y cuidado que hay más icebergs, llegarás hasta el cristal-guardián (71). Pásalo y sube con cuidado hasta arriba del todo.

COLD WATER

EN EL NORTE

Código: XHXFRQLL

Baja, ve a la derecha, baja otra vez, tuerce a la izquierda, sube un poco, salta el hielo hacia la izquierda y encontrarás el cristal de acceso (72). Vuelve a saltar el hielo hacia la derecha y salta por encima el primer agujero y los tres picos. Llega al agujero siguiente y baja por el hacia la derecha, sube siempre hacia la derecha y hallarás el cristal-guardián (73). Baja, tuerce a la

66 67 68 69 70 71 72 73 75



izquierda, baja otra vez, tuerce a la izquierda y estarás delante de una ballena azul (74). Pásala y sube a la superficie recorriendo el camino inverso, pasando por delante del cristal de acceso (75). Una vez en la superficie, salta por el hielo hacia la derecha, llega al siguiente agujero y baja hacia la derecha, vuelve a bajar y ve por la derecha hasta el final.

ISLAND ZONE

LAS ISLAS

Código: YVVIOQLL

Baja, ve a la izquierda, utiliza la roca para volver a bajar (76), sigue por la derecha, baja y tuerce a la derecha, sube un poco y encontrarás el cristal de acceso (77). después vuelve al punto de salida y salta por encima de las cinco islas de la derecha, baja y ve a la izquierda, vuelve a bajar y pasa el cristal-guardián (78), sigue por la derecha, baja hasta el fondo, tuerce a la izquierda y en el tercer pasaje hacia arriba podrás respirar un poco de aire fresco gracias a la ostra (79 y 80). Vuelve a bajar y continúa por la izquierda, llegarás a una sala llena de tiburones, sube y ve a la derecha hasta encontrar el cristal de acceso (81), vuelve a bajar y ve por la derecha hasta el segundo pasaje hacia arriba donde está el cristal-guardián (83). **(82).**

Fin de la primera parte. ¡Hasta el mes que viene!

25 MEGACAMISETAS DE SONIC 2 ¡¡GRATIS!!

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 25 camisetas SONIC 2 a los ganadores de este sorteo.
- La pregunta deberá responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo de las 25 camisetas no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a la pregunta y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 26 de mayo y termina el 15 de junio a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

¡¡¡HEY!!! ¡Megacolega! Ya estamos cerca del verano y para ser el tipo más alucinante de la playa o la piscina no hay nada mejor que una MEGACAMISETA de Sonic 2.

SONIC 2

Para conseguirla lo único que tienes que hacer es descubrir la frase secreta que está escondida en esta súpersopa de letras. Busca el nombre de ocho secciones de esta revista y verás como aparece la frase secreta, cuando la tengas llama a la línea directa MEGAFORCE. ¡¡ANIMO!!



P	C	O	O	L	C	O	R	R	E	O
Z	A	P	P	I	N	G	S	P	O	T
E	L	N	J	U	E	G	O	H	I	T
M	A	S	T	P	A	R	A	D	E	A
R	E	P	L	A	Y	G	U	A	Y	B
P	A	R	A	X	L	E	S	T	E	L
V	E	R	A	N	O	L	Y	Z	W	O
D	O	S	S	I	E	R	A	Q	R	N
C	O	D	I	G	O	S	X	Z	Y	W
J	U	E	G	A	T	E	L	O	O	H

GANADORES MEGAFORCE Nº 13

Estos son los nombres de los afortunados ganadores del concuso de MegaForce 13 (¿recordáis? había que decir el slogan de l aúltima campaña de Sega y el premio eran 5 Menacers con 6 juegos). ¡Enhorabuena a todos.!

Asunción Marqués Hera (Jativa), Andrés Díaz Montalbo (Barcelona), Sergio Gómez Gallardo (Benidorm), Pedro Hernanz Martínez (Gerona), Jesús Martínez Faus (Albacete)





El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.



Antes de avalanzarte sobre la pizza como si no hubieras comido en un mes, espera a que el coche arranque, o no podrás comer nunca más.

Las archiconocidas Tortugas Ninja, famosas en el mundo entero, acaban de llegar a la consola Mega Drive para librar una cruenta batalla contra el más malvado de los malvados, Schredder, que ha urdido un maléfico plan para apoderarse de todo el planeta. Justo cuando April O'Neil, la joven periodista amiga de nuestros héroes, estaba realizando un reportaje para televisión, el villano se ha apoderado de Manhattan, y ha hecho que esta parte de Nueva York desaparezca por completo (incluyendo la Estatua de la Libertad) ante los atónitos ojos de millones de espectadores que veían el reportaje de April. Entre ellos están nuestros amigos, que también tenían la televisión encendida mientras devoraban unas pizzas y jugaban un rato a las cartas, en su guarida subterránea.

EL PODER QUE SE ESCONDE TRAS EL TRONO

Una vez que hayas vencido a Tatsu, descubrirás el pasaje que te lleva a la última etapa. Un modo de acabar pronto con Tatsu es golpear sin tregua a los esbirros que te envía, para que regresen a él.

Antes de llegar al barco hay que despejar el camino de enemigos, haciendo equilibrios sobre el agua como el mejor surfista veraniego.

AL GRITO DE ¡CAWABOUNGA!

Parece que el descanso se ha acabado y que el deber reclama a las cuatro tortugas: Leonardo, el jefe, con sus dos sables, Donatelo con su "pequeño bastón", Raphaelo y sus dos sais (esa especie de minitridentes súper-destructivos), y Michaelangelo con los nunchakus.

Si juegas sólo, podrás elegir cualquiera de los cuatro personajes, y si juegas con un compañero, cada uno elegirá uno distinto; en ambos casos habrá que determinar, además, el nivel de dificultad.



Echa un vistazo a estas dos instantáneas, y desearás no haberte convertido nunca en tortuga, por muy héroe que seas.

No dejes escapar esa caja: es un bono especial que te convertirá en un ser invencible y destructor durante algunos segundos. Tu tortuga será temida por cualquier enemigo.

De todas formas, no se puede decir que haya una gran diferencia entre un nivel de dificultad alto y el nivel más fácil. La mayor parte del juego se desarrolla siguiendo un scroll horizontal de izquierda a derecha, muy clásico, y los enemigos van apareciendo por todas partes, por delante, por detrás y... por arriba, tirándose en plancha sobre las tortugas.

Tienes a tu disposición media docena de llaves de lucha diferentes, y una

COMENTARIO

En lo concerniente a la realización del juego, hay que reconocer el buen hacer de una firma ya prestigiosa en este mundo del videojuego: Konami. Su equipo de desarrollo ha tomado como base unos personajes conocidos por casi cualquier chaval y les ha dado vida no en la pantalla del cine o la televisión (cosa ya hecha), sino en la pantalla de tu Mega Drive. ¡Y vaya si les ha dado vida...! La animación es impecable, o casi impecable, ya que hay un par de gráficos que no están totalmente conseguidos. Por lo demás, tanto en el aspecto gráfico como el aspecto sonoro, el cartucho demuestra hasta dónde puede llegar un juego y hasta dónde pueden llegar los 16 bits de la consola de Sega. Todas las músicas utilizadas son buenas, y las digitalizaciones de las voces merecen una mención de honor. Pero no podemos olvidar algunos pequeños defectos del cartucho, empezando por la falta de originalidad y la excesiva facilidad de todos los niveles (por ejemplo, se puede acabar el juego en menos de una hora, eligiendo el nivel de dificultad más alto). De todas formas, seguro que no defrauda a los seguidores de las Tortugas Ninja.



Frente a ti tienes a los cuatro héroes de esta super aventura, y entre ellos deberás elegir uno. Ten en cuenta que la elección dura hasta el siguiente Continúa. Ahí podrás elegir otra tortuga cualquiera, salvo la que está siendo usada por tu compañero (en el modo de dos jugadores).

llave especial muy eficaz, pero que tiene un pequeño inconveniente: te quita energía.
Puedes usarla si quieres, pero se puede pasar todo el juego sin recurrir a ella ni una sola vez.

SCHREDDER, PREPARATE A MORIR

A lo largo del juego, van apareciendo pizzas que repondrán la energía de nuestros héroes, quienes deben recorrer un montón de lugares diferentes, por las cloacas de la ciudad, sobre el mar (con ayuda de unos skate-board acuáticos), en un barco, en la guarida de Schredder...
Ten mucho cuidado con los elementos que hay en los decorados, ya que no todos están de adorno: te puede atropellar el coche que hay al lado de la pizza, o caerte encima la pared que parece inmóvil, o caerse el suelo bajo tus pies. Las reacciones de nuestros amigos son bastante divertidas, como podrás observar en estas páginas, y si prestas atención, oirás que se quejan al tiempo que hacen muecas de dolor.
Además de ser un buen juego, no le falta humor, no te lo pierdas.

Este boss no te dará demasiados problemas si sigues este consejo: ponte justo debajo de él, de forma que puedas golpearle continuamente. Dale cuatro buenos golpes y salta rápidamente para ponerte a salvo cuando cae al suelo. Repite la operación desde el otro lado de la pantalla y así unas cuantas veces.

UNA TORTUGA EN ACCION; PASO A PASO








Aquí puedes ver a una tortuga en plena acción, con un montón de posturas y caras diferentes. Tanto si atacan como si son atacadas, las tortugas cambian de posición, saltan, se quejan y se retuercen. ¡Parecen estar vivas!

Puedes utilizar los objetos que haya en cada pantalla para luchar contra tus enemigos, están ahí precisamente para ayudarte.

Como bien supondrás, antes de finalizar el juego deberás tener "unas palabras" con Schredder. En ese último encuentro, que será bastante complicado si eliges el nivel de dificultad más alto, se decidirá el nombre del vencedor y podrás ver el final del juego (diferente según la dificultad).

ENEMIGOS DE TODO TIPO

Bichos-lanzallamas, bolas gigantescas que caen del cielo, gas que congela al instante, robots armados con rayos láser... más que enemigos, se podrían llamar "contratiempos"... ¡Menos mal que estás preparado para todo!

MÉGADRIVE



SONIDO



La música es variada y entretenida y entre los sonidos encontramos un agradable "Cawabounga".

GRAFICOS



Recrea tu vista, porque los sprites, aunque escasos, están muy bien hechos. Y son originales.

ANIMACION



En este aspecto tampoco se queda corto el cartucho, aunque hemos detectado algún pequeño fallo.

MANEJABILIDAD



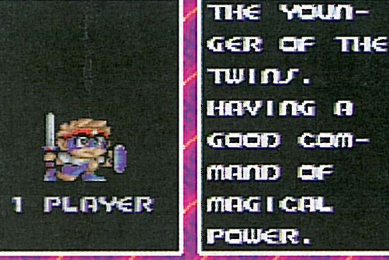
Los movimientos y los golpes se realizan con toda facilidad. El control es muy bueno.

EDITOR: KONAMI
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8MB
GENERO: MACHACA-TODO
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: hasta 5

- + Los sonidos, superiores.
- + El modo de dos jugadores.
- + Los gráficos, llenos de humor.
- + Niveles muy diferentes.
- + Animación bastante rápida.
- - El juego es demasiado fácil.
- - Fallo en algunos gráficos.









En el momento de comenzar la partida, puedes elegir entre Yum y Momo: sólo se distinguen en el color, azul o rojo.



CHI



En la tienda puedes comprar energía, vidas y armas para vencer a enemigos como esa raya

R4 BATTLE STAGE 1
DISCOVERY OF MONSTER CASTLE

Chiki Chiki Boys cuenta la historia de dos seres un tanto curiosos, algo diminutos (comparados con el resto de los humanos), pero que van a tener un papel de gran importancia para la humanidad.
Yum y Momo, como se les conoce, van a ser los salvadores del reino de Chikilandia, que atraviesa en estos momentos serias dificultades. En primer lugar, su reina se encuentra francamente deprimida tras la muerte de su marido, y por si fuera poco, una serie de espíritus malignos se han reencarnado en forma de seres siniestros y quieren apoderarse de las enormes riquezas que se esconden en Chikilandia. Pero sus perversos planes van mucho más lejos: quieren hacer del reino una especie de Cuartel General desde el cual dirigir una invasión a gran escala, que llenará todos los rincones del mundo de monstruos y bichos indeseables.



HEROES AL ESTILO WONDERBOY Y SONIC

Y después de contarte toda la historia, tenemos que darte las malas noticias: como ya habrás adivinado, te ha tocado asumir el papel de héroe salvador del mundo, y debes expulsar del reino a todos los espíritus, fantasmas y demás seres perversos que lo han invadido. Para ello, tendrás que elegir al iniciar la partida el personaje que más te guste: Yum o Momo (sólo son
distintos en el color, azul o rojo), o bien

COMENTARIO

Uno de los aspectos más destacados de este cartucho es la calidad de sus gráficos, que han sido dibujados con un cuidado extremo, a juzgar por la finura y delicadeza de los trazos. Y lo mejor es que eso no sólo afecta a los personajes principales sino también a los monstruos de fin de nivel e incluso al resto de los enemigos. En cuanto a los movimientos, llama la atención lo bien conseguidos que están los scrollings, la posibilidad de hacer cosas originales (como esconderse tras las nubes cuando vas por los aires), la calidad de la animación, sin perder nada de velocidad en ningún momento, la facilidad de manejo del personaje, con un control absoluto... ¿qué más quieres que te contemos? Lo mejor será verlo por ti mismo.

KIboy

Ese dragón no parece tener buenas intenciones.

Recuerda que tienes tres mundos por recorrer y varios monstruos de fin de nivel. Cuando los mates podrás pasar a la tienda a reponer fuerzas.

Esta linda muchacha, que para más señas es algo así como una diosa, te está agradeciendo que hayas vencido a todos los malvados del primer nivel... Pero todavía te queda lo peor.

uando estés bajo el agua, ten cuidado con esos "súper-tenedores" y on los pececillos, tienen malas pulgas.

poner tu propio nombre, para que quede constancia de tu participación en la salvación de nuestra especie. Una vez hecha la elección, estás listo para emprender una aventura que te convertirá en un auténtico héroe al más puro estilo Sonic o Wonderboy (o más bien una mezcla de ambos).

Bueno, con todo lo dicho, estarás impaciente por saber cómo se desarrolla el juego. Lo primero que debes saber es que te esperan tres mundos diferentes, cuya única similitud es la gran cantidad de enmigos que los pueblan. Tanto si vas por el aire, volando con ayuda de las pequeñas alas de tu casco, como si vas por las profundidades del océano, o incluso por tierra firme, por parajes inhóspitos y montañas peligrosas... todo lo que tienes que hacer es eliminar sin parar a cualquier enemigo que se interponga en tu camino. Tu valentía y tu espada serán las mejores compañeras de viaje.

Como ves, nuestro héroe está tan ágil que puede trepar por un muro vertical.



MÉGADRIVE

CHIKI CHIKI boy

SONIDO



Aunque no son formidables, las músicas son entretenidas y simpáticas, y los sonidos cumplen con su cometido.

GRAFICOS

Nuestro héroe nos recuerda a Wonderboy, lo cual es buena señal. Los decorados y los monstruos son algo realmente digno de ver.



ANIMACION



La del héroe es buena, aunque la de los enemigos podría haber sido mejor.

MANEJABILIDAD

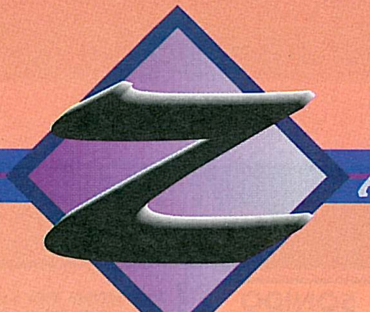
El personaje responde perfectamente al movimiento del pad de control.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1 ö 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 1

- \+ La animación del personaje
- \+ Los niveles, muy "eléctricos"
- \+ Buen control del personaje
- \+ Músicas amenas y envolventes
- \+ Interés y buena adicción
- \- Excesiva facilidad

85%



Como podréis ver, este zapping es un poco diferente a lo que estáis habituados a leer, pero todo tiene su explicación. A través de las cartas de los lectores nos ha parecido que muchos de vosotros teníais problemas para terminar el primer castillo del cartucho Mickey Mouse II para Master System, así que hemos decidido echaros un cable y ofreceros este zapping especial que esperamos os sirva de ayuda para terminar este estupendo juego.

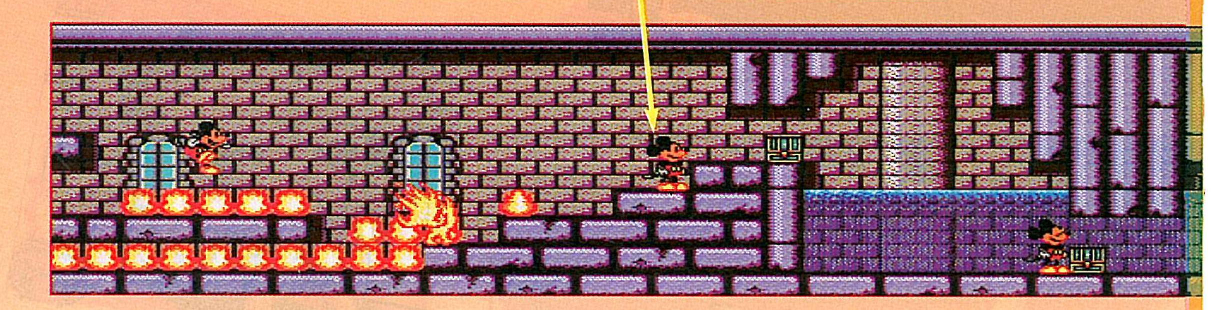


Nuestro héroe se dispone a comenzar este nivel lleno de trampas de fuego.

Tendrás que hacerte muy pequeño para pasar por debajo de la plataforma.

Ahora vuelve al tamaño normal de Mickey, sube por la escalera y salta hacia la derecha.

Sigue avanzando hacia la derecha, coge el tesoro y salta al agua. Así te librarás de las llamas que te persiguen.



MICK MOU



Este es el castillo ¿será tan difícil como dicen?

Espera un instante antes de subir en la segunda plataforma móvil, o te caerás sobre la lava y te convertirás en una brasa calentita.



En este nivel, ve saltando de plataforma en plataforma, evitando en lo posible acercarte demasiado a las llamas. También puedes saltar sobre los dragones y los mecheros, procurando no caer sobre la lava.



Déjate caer en esta fosa y recoge el tesoro que se esconde en ella. Sal rápido para no quemarte.

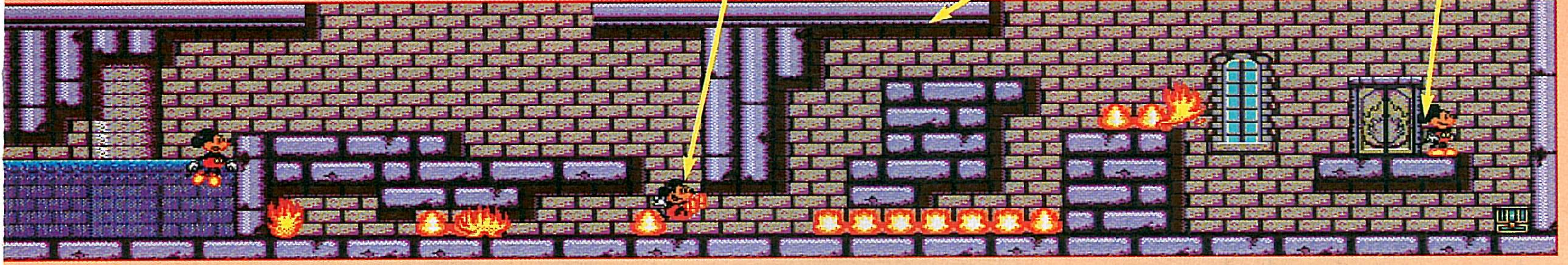
Salta por encima de los braseros.

Si levantas los dos bloques podrás subir a por el tesoro.

Destruye el tesoro saltando encima de ese bloque. Inmediatamente después debes empezar a correr hacia la derecha.

Pasa por encima del bloque eliminando las piedras que bloquean el paso.

Recoge el cofre y ve hacia la puerta.



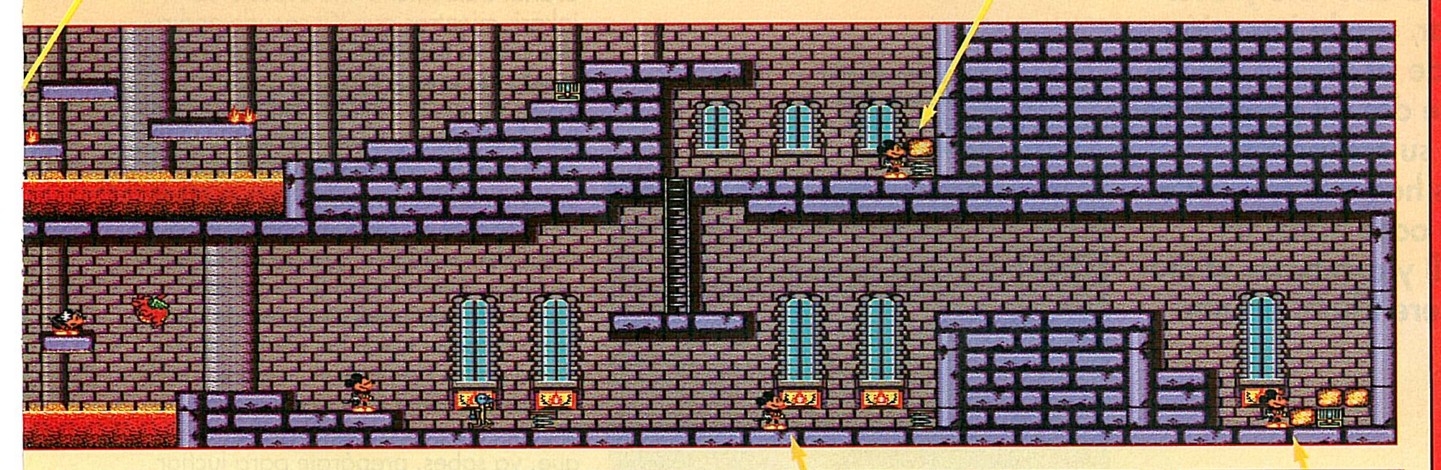


EL BOSS

Para vencer al dragón, no tienes más que coger bloques de piedra y colocarte en el lado opuesto del bichejo, lo más alejado y lo más alto que puedas. Cuando vaya hacia ti, salta en su dirección y lanza al mismo tiempo la piedra, esquivando sus bolas de fuego. Repite la operación al menos tres veces y no tardará en desaparecer.

Sigue tu camino a la izquierda sin quitar la vista a las pequeñas llamas que suben desde la lava.

Arriba, a la derecha, recoge un resorte que podrás utilizar para ir hacia la izquierda.



Coge el muelle, colócalo a la derecha, al lado del muro, y así podrás dirigirte a la derech a para coger el cofre, que contiene una vida suplementaria.

Da media vuelta y ve a la escalera.

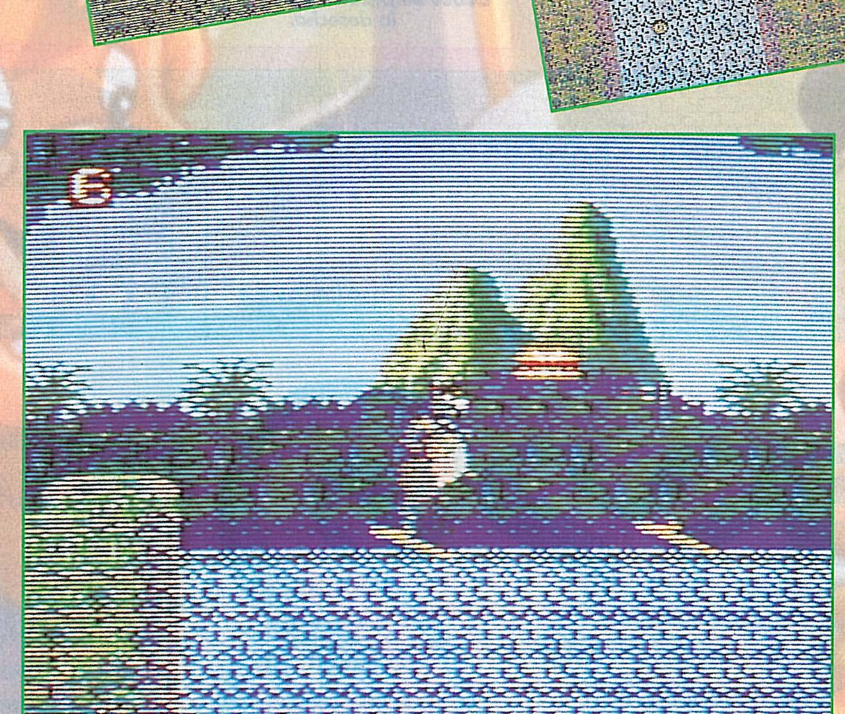
Tales



Sí, sí, lo que estás viendo no es ni más ni menos que una estupenda habitación secreta... A ver qué esconde.

No pierdas el equilibrio ni quites la vista al entorno cuando cruces por el puente de madera, que se irá rompiendo a tu paso.

Todo el mundo sabe quienes son Baloo y Kit, los dos héroes de Talespin, y todo el mundo sabe de dónde vienen: de la película de dibujos animados "El libro de la Selva", de Walt Disney. Pero por si hay alguien "descolgado" del mundo del cine, vamos a contar la historia de estos dos simpáticos personajes. En primer lugar, encontramos a Baloo, el oso grandote y bonachón que con ayuda de Kit ha montado una compañía de transportes aéreos.
Tras unos inicios un poco difíciles (como en casi cualquier empresa), nuestros amigos han empezado a tener clientes suficientes para recorrer el mundo en su avioneta y transportar mercancías y pasajeros diversos.
Pero esta vida plácida se verá sobresaltada un día, cuando se enteran del gran concurso que ha sido organizado: la Vuelta al Mundo en avión. Nuestros amigos no pueden hacer oídos sordos a este reto y deciden participar, con la intención de disfrutar de su afición favorita, volar, y de dar un poquito de publicidad a su compañía.
El objetivo es hacer el recorrido en menos de ocho horas (el récord actual) y arrebatar el título al tigre Shere Khan, el campeón.



Baloo está utilizando un tronco flotante para atravesar el agua. No tardes mucho, o tus pies dejarán de obedecerte.

ANDANDO Y VOLANDO

Al principio del recorrido, deberás ir andando, tanto si has elegido a Baloo como si te has decidido por Kit. Cada uno de ellos tiene su arma particular y su propio estilo de usarla: Baloo tiene una especie de jokari, mientras que Kit sacude pedradas con su tirachinas. Con este armamento tan precario deben enfrentarse a los hombres de Shere Khan, que intentan detenerlos, y continuar avanzando para cumplir además las misiones encomendadas. La primera, por ejemplo, consiste en recoger una serie de cajas de mercancía que deben enviar a un lugar determinado (a veces está escondido) para poder pasar de nivel. Si no recogen todas las cajas necesarias o no las despachan hacia su destino, no podrán ir a la siguiente misión, el concurso propiamente dicho. Así que, ya sabes, prepárate para luchar contra todos los esbirros de Shere Kan y, a bordo del Sea Duck, el avión de Baloo, dar la vuelta al mundo en menos de ocho horas.

Delante de ti hay una especie de muelle gigante que, bien usado, te propulsará hasta una altura asombrosa.





Kit, el pequeño ratón, se mete por cualquier parte... a ver si encuentra el pasaje secreto que hay detrás de esta cascada.

Uno de los peores enemigos es esta especie de serpiente que hay por los niveles. No le des cuartel.

COMENTARIO

Este es otro de los cartuchos de Sega que se lleva premio por la calidad de sus gráficos, dibujados con un detallismo propio de los dibujos animados...

¿Y qué esperábamos, si el cartucho es en realidad una historia de dibujos animados convertida a videojuego? Los colores son además muy vivos, los sprites tanto de los enemigos como de los personajes están muy bien conseguidos y los decorados no tienen nada que envidiar.

Realmente no se puede pedir más, y encima se completa con una animación muy buena: el scrolling multidireccional no podía ser más fluido y tanto Baloo como Kit se mueven con ligereza.

La música y los sonidos no se podían quedar atrás, y forman parte inseparable de este cartucho al que no se le encuentran defectos significativos.



Ya lo dice el cartel, la salida está cerrada de momento. Aún te faltan cajas por encontrar.



Tendrás que buscar una forma más segura de pasar, porque las corrientes son muy peligrosas.

■ GAME GEAR ■

TalespiN

SONIDO



No hay mucho que decir, salvo que es perfecto.

GRAFICOS



Aquí es donde se ve realmente el trabajo de un equipo de diseñadores de Walt Disney.

ANIMACION



Sin ser lo mejor del cartucho, es de una gran perfección y no defrauda en absoluto.

MANEJABILIDAD



Los saltos y el manejo de las armas se hacen con una facilidad pasmosa.

EDITOR: SEGA
GENERO: ACCION/PLATAFORMAS
DIFICULTAD: ALTA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 10
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 1



+ Los protagonistas son de Walt Disney
+ Los gráficos, sensacionales
+ La música es muy original
+ Está lleno de pasajes secretos
+ La elección entre dos personajes
- Los colores





Quizá no os suene de nada el nombre de Nishikado, pero seguro que todos habéis oído hablar del juego Space Invaders, un clásico de los videojuegos que fue desarrollado hace ya casi quince años. Pues bien, Nishikado, como podréis imaginar, es su desarrollador, y casi nos atreveríamos a decir que es el padre de los videojuegos tal como los conocemos actualmente, ya que el cartucho que creó en su día ha marcado la pauta del diseño de miles de juegos más, y ha constituido una auténtica revolución (por cierto, no penséis que está ya retirado, ahora tiene 47 años y trabaja en Taito, una de las grandes firmas en el mercado de las máquinas recreativas).

Y aunque Super Space Invaders para Game Gear no sea desarrollo de Nishikado, valga esta introducción como homenaje a este hombre que, sin duda alguna, se echará más de una partida con este juego.

LAS ARMAS

Si recoges todos los bonos de disparo que te dan cuando destruyes la nave que cruza de vez en cuando la pantalla por la parte más alta, tendrás una potencia increíble. Colócate frente a las lluvias de meteoritos, pon tres escudos protectores, y dispara, verás el resultado. Tienes también una bomba múltiple que puedes usar para eliminar todo lo que tengas a tu alrededor, o un láser que, bien utilizado, no deja "títere con bonete". Y en plan exótico, está la mariposa, que revolotea en todas direcciones y no da cuartel al enemigo.

DISPARA SIN CESAR

Si llamamos a cada cosa por su nombre, diremos que este cartucho es un juego de disparos (hay quien los llama "mata-marcianos", y nunca mejor dicho), disparos que se hacen desde la nave más moderna que se puede encontrar

super SPACE INV

Como no detengas a los platillos volantes, muy pronto no habrá en las tiendas ni leche condensada



Al ver esta pantalla... ¿no te entran unas ganas enormes de saber qué se esconde tras los signos de interrogación? Pues juega y lo descubrirás.



No está mal, un alienígena menos y un bono más para ti.

COMENTARIO

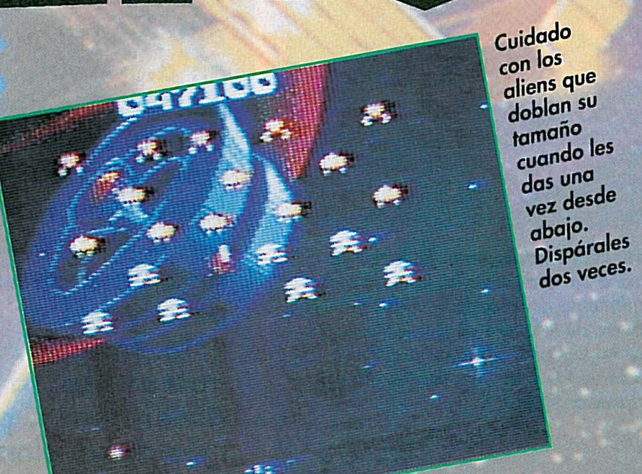
No se puede decir que Super Space Invaders sea el último grito en programación; de hecho, se le pueden achacar varios defectos, comenzando por un manejo algo precario que en muchas ocasiones provoca la destrucción de la nave. Otro defecto es el sonido, que no pasa del bip-bip que ya conocemos de sobra (en quince años da mucho tiempo a mejorar aspectos como el de la música, ¿no?), y también se echa de menos un disparo tipo ráfaga en condiciones, sobre todo frente a los boss de fin de nivel. En resumen, un cartucho que gustará a los nostálgicos quizá más de lo que se merece.

sobre La Tierra, y que se dirigen contra las fuerzas extraterrestres que pretenden invadir nuestro viejo planeta.

Como ya sabes, los alienígenas no están aquí por capricho, sino porque necesitan con urgencia una encima que sólo pueden encontrar en ciertos colectivos de la Tierra: en las vacas. Por ello hacen incursiones fugaces a los campos, las montañas y los valles donde pastaban con toda paz nuestros queridos animalitos, para llevárselas con una especie de aspiradores gigantes. ¡Pobres vacas! Menos mal que estás tú para salvarlas, eliminando desde el suelo a los extraterrestres que osen acercarse a las vacas, o luchando contra ellos en el aire, en tu super-nave.



Esta pantalla es de lo más clásico: todos los extraterrestres, en perfecta formación, alineados frente a ti y esperando la señal de asalto. Tendrás que disparar cuanto puedas y todo lo rápido que sepas.



Cuidado con los aliens que doblan su tamaño cuando les das una vez desde abajo. Dispárales dos veces.

GAME GEAR



SONIDO



No merece la pena poner alto el volumen, lejos de divertir, cansa.

GRAFICOS



Es lo mejor del cartucho, aunque a veces los decorados y los fondos son un poco oscuros.

ANIMACION



Los enemigos se mueven bastante bien, y hay algunos scrollings dignos de ver.

MANEJABILIDAD



No es nada fácil controlar la nave y hacer que siga nuestras órdenes.

EDITOR: DOMARK
GENERO: MATA-MARCIANOS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2 (cable)
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3



+ Versión de un estupendo clásico.
- La animación no pasa de regular.
- Es muy difícil de manejar.
- Niveles poco interesantes.
- Los boss no son atractivos.
- En general, no está bien conseguido.



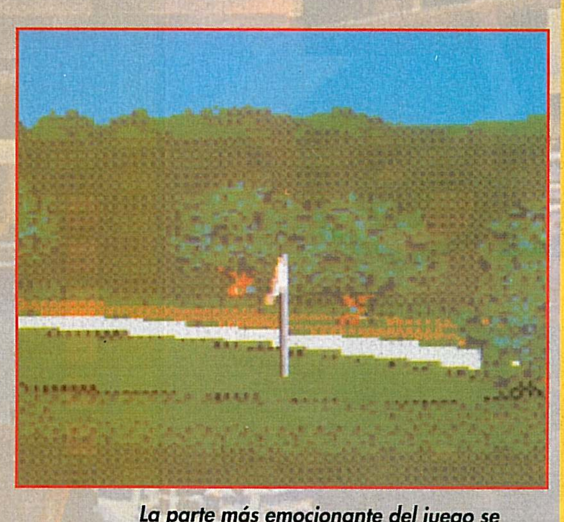
PGA TOURNAMENT

La vista aérea del circuito (más bien parece una foto de satélite) te permite adivinar lo que te espera unos kilómetros más abajo.

Los deportes sobre hierba se han puesto de moda y cada vez es más fácil tener un minigolf o algo parecido en la piscina del barrio o en la sala de juegos a la que han ido tus padres alguna vez. Pero si lo que te gusta es el golf a lo grande, y tu terraza o tu jardín no dan el tamaño apropiado, hazte con este cartucho para Mega Drive y disfruta de este deporte apacible, cuyas reglas casi todo el mundo conoce (básicamente es meter una pelotita en un hoyito golpeándola con un palito). Su presentación es estupenda y su calidad no puede ponerse en duda.

La barra que hay debajo del jugador te permite regular la potencia del golpe y el efecto que éste va a tener.

Y este es el momento decisivo: para meter la pelota en el hoyo, este caballero ha usado ocho golpes, y debía hacerlo en cuatro... No se puede decir que sea un as.



La parte más emocionante del juego se desarrolla en esta pantalla, cuando pides el seguimiento del recorrido. Sales en tiempo real desde el punto de partida y llegas justo al hoyo, como si fueras un pájaro. La animación y las vistas en tres dimensiones son impresionantes.

COMENTARIO

Si PGA fue calificado en su día como el mejor simulador de golf que se había hecho para la Mega Drive, puede afirmarse sin temor a equivocaciones que la segunda parte es todavía diez veces mejor. Los programadores de Electronics Arts, no contentos con ofrecernos nuevos recorridos, han añadido al cartucho una técnica muy interesante: el seguimiento del recorrido hacia un hoyo en todas las direcciones posibles. Todo se representa en 3D, ante nuestros ojos, a lo largo, a lo ancho y en diagonal... realmente impresionante. La parte de estadísticas ha sido mejorada y ahora se puede jugar en modo competición. El ambiente sonoro ha sido retocado (igual que los gráficos), e incluso podemos oír a los pájaros piar. En cuanto a facilidad de manejo, no hay grandes cambios, pero ya el original era bastante bueno en este sentido. Los decorados no son una maravilla, a pesar de las vistas en 3 dimensiones, pero tampoco se puede pedir más de un simulador deportivo.



Antes de empezar cada recorrido tendrás una vista global del mismo para que te hagas una idea de la situación. De hecho, en cualquier momento puedes visualizar el recorrido y calcular la dirección del golpe.

El club te da la bienvenida y te propone un montón de opciones diferentes, igual que en los simuladores de golf de los ordenadores personales. Lo único que falta es poder usar el ratón...



Toda la información que necesitas está en el tablero de la pantalla, y al fondo puedes ver, además, el banderín que señala la posición del hoyo.

UN CLASICO QUE VUELVE A SER NOTICIA

PGA Tournament Golf, primera parte, había aparecido ya en el mercado hace mucho tiempo, primero para microordenadores y después para otro tipo de máquinas, y a lo largo de estos años se había ganado el calificativo de "uno de los grandes simuladores de golf". Ahora, Electronics Arts ha decidido resucitar a este clásico y, tomando como base la misma técnica -vistas en 3D desde detrás del jugador- ha añadido mejoras en los gráficos, en las opciones y en el sonido, además de los tres nuevos recorridos y la posibilidad de un seguimiento en tiempo real del recorrido hasta el hoyo. Como se hacía en los ordenadores, poniendo el cursor en la parte de arriba de la pantalla se accede a un menú con múltiples opciones. Se puede cambiar de palo, ver (vista aérea) el terreno completo, la puntuación de los jugadores, etc. Durante el juego, el participante decide la dirección del disparo, la fuerza y el efecto que dará al golpe, en la barra situada debajo de él. Y una vez que la pelota sale disparada por los aires, la vista cambia y aparece una pantalla que muestra un decorado distinto, con la pelota cayendo a tierra. Se repite la operación cuantas veces sean necesarias -cuantas menos, mejor, claro- hasta que la pelota esté en el hoyo. Si eres inexperto, entrénate en el modo especial, pero si te sientes ya preparado, prueba el campeonato con uno a cuatro jugadores.

Para los inexpertos hay un área especial de entrenamiento. Es un buen detalle.

■ MÉGADRIVE ■



SONIDO



No es de locura, a pesar de oír piar a los pajarillos.

GRAFICOS

Los gráficos en 3D aportan un efecto bastante bonito, y los paisajes no están mal.



ANIMACION



El modo de seguimiento en 3D es lo nunca visto sobre Mega Drive.

MANEJABILIDAD

Es el mejor golf sobre Mega Drive, con un montón de opciones.

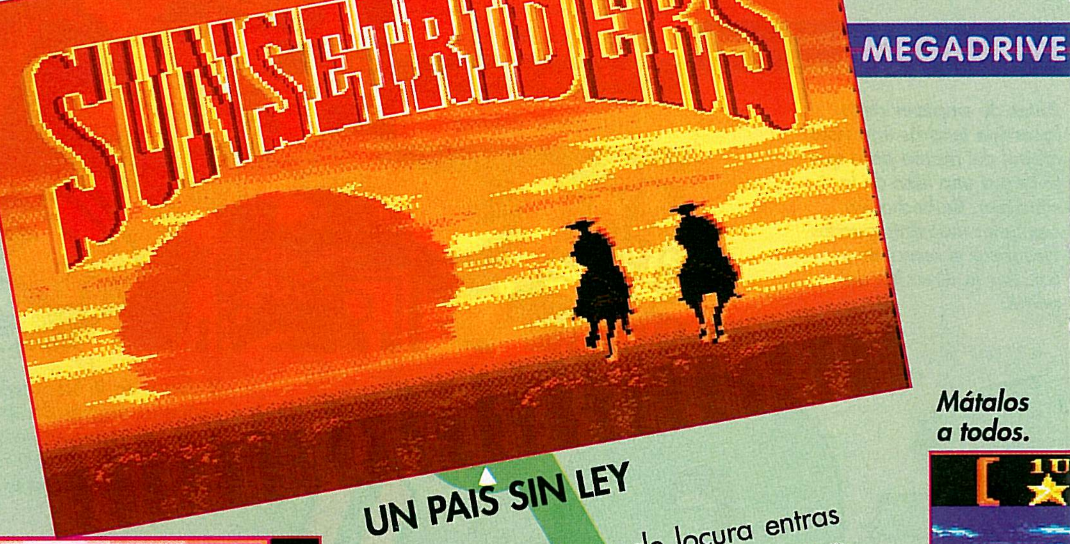


CONSOLA: MEGA DRIVE
EDITOR: ELECTRONICS ARTS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: SIMULACION DEPORTIVA
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 3 RECORRIDOS
NUMERO DE JUGADORES: 1 a 4
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: SE GRABAN PARTIDAS

+ El mejor golf para la Mega Drive.
+ Secuencias increíbles en 3D.
+ Hay una multitud de opciones.
+ Los gráficos son muy realistas.
- Sólo para aficionados al golf.
- Decorados fijos durante el juego.







Estamos en los Estados Unidos, en pleno corazón del salvaje Oeste. Es la época de los bandidos, los pistoleros, los vaqueros solitarios y demás hombres cuya única forma de comunicarse es a través del juego y de su revólver. Desde hace un tiempo, aquí sólo reina la ley del más rápido, y la única forma de sobrevivir es siendo más avispado que el enemigo y no separándose nunca del colt, ni para dormir. De lo contrario, habrás firmado tu sentencia de muerte y te arriesgarás a caer abatido por las balas de cualquier fugitivo o de cualquier loco que dispara sobre todo lo que se mueve en la calle.



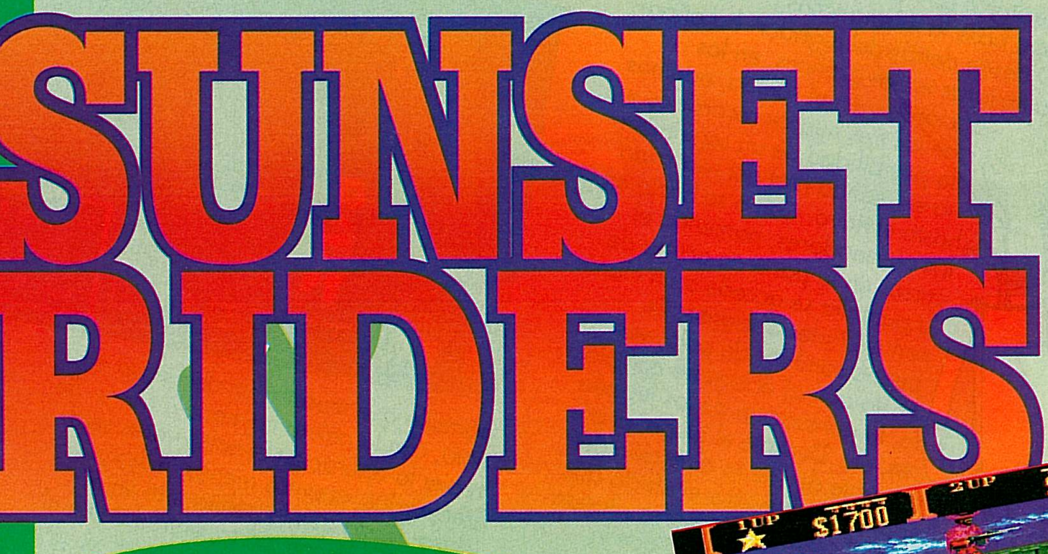
UN PAIS SIN LEY

Y en este ambiente de locura entras tú, convirtiéndote en héroe por un día, en una especie de Lucky Luke de la región. Te envían desde lejos para que cumplas una misión: traer vivos o muertos (y casi es mejor que sea muertos) a cuantos bandidos y maleantes se cruzen en tu camino, para dejar limpia la ciudad y hacer que ésta vuelva a ser un pacífico lugar donde vivir. Así pues, armado con tu flamante revólver, y brillante te nuevo, a dispones

CORMANO



Mátalos a todos.



Nunca está de más visitar a una amiga.



Hay carteles de estos por todos los sitios.



Afina tu puntería y empuja los toneles para que caigan sobre tus enemigos.

cumplir esta misión tan cívica, propia de héroes altruistas como tú... ¿Hemos dicho altruista? ¿Y ese fajo de billetes que te estás escondiendo no es parte de lo que te han prometido por limpiar la ciudad? Bien, pues rectificamos y en lugar de héroe altruista te llamaremos "valiente caza-recompensas", y ya está. Es menos romántico, pero más realista.



¿Nunca habías asaltado un tren en marcha?

Hazte este nivel de bonos a galope.

UN VIAJE PELIGROSO

Para llenar tu bolsa de monedas de oro vas a tener que recorrer un montón de kilómetros y luchar con un montón de indeseables, empezando por el pueblo en el que te encuentras al salir, siguiendo por caminos y desiertos y pasando incluso por reservas indias. Podrás hacer viajes en tren, a caballo y andando, y parece que nunca vas a estar solo, ya que el peligro será tu mejor compañero de viaje: enemigos armados hasta los dientes como si vinieran



Este es Billy Cool, un vaquer solitario.



Y este, Cornado Wild, el pistolero mejicano.



Estos son algunos de los objetos y bonos que encontrarás en el juego.

COMENTARIO

Una vez más, la firma japonesa Konami ha hecho un cartucho para Mega Drive que se puede codear con los mejores juegos para máquina recreativa. Seguro que ya conocéis la calidad de los juegos que hace esta empresa (por ejemplo, Tiny Toon, las Tortugas Ninja), y seguro que os imagináis la del juego que estamos comentando ahora, Sunset Riders. Los gráficos están muy cerca de los de máquinas recreativas, son muy exactos y muy bonitos, y la música tampoco se queda atrás, ya que está acompañada de sonidos que dan un ambiente muy vaquero durante todo el tiempo. Por último, queda comentar la animación de los personajes, también buena, con saltos, disparos, galopadas a caballo y otras acciones que se hacen sin ninguna lentitud. Y para disfrutar al máximo, prueba el modo de dos jugadores.



directos desde un polvorín, indios que llevan consigo tantas flechas que podrían jugar a los palillos toda la tarde (y que quieren evitar que te deshagas de su jefe, un conocido malhechor)... Por suerte, puedes elegir el modo de dos jugadores y tendrás como compañero a un mejicano que, además de divertirte con sus ¡Aye, Aye, Caramba!, te ayudará con su Winchester.

PUNTOS Y ARMAS DE TODO TIPO

A lo largo del recorrido puedes recoger un sinfín de bonos y de armas, así como acceder a diferentes tipos de disparo que te darán una potencia de fuego cada vez más destructora (desde un segundo fusil hasta un disparo múltiple). Aunque los juegos de armas no sean lo tuyo, no tendrás grandes dificultades en manejar el revólver, ya que el juego se controla muy bien, y si no pierdes los disparos potentes, acabarás en un periquete con cualquier enemigo que se te ponga por delante. Y no olvides que los recorridos a caballo te permiten ganar un montón de billetes, que son lanzados por una damisela desde una carroza.

Para bajar, usa esa especie de telesférico.

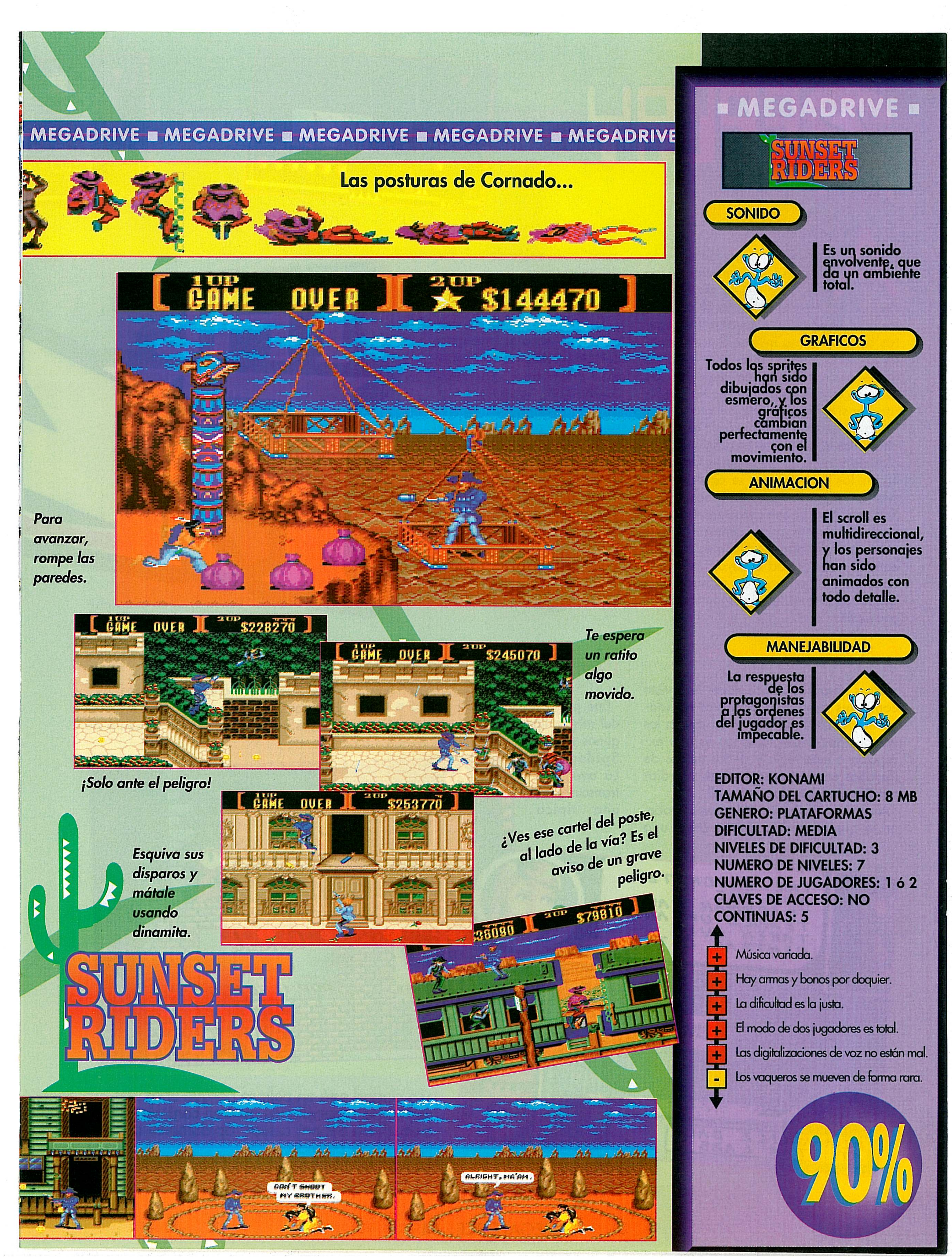
Cuidado con la cabeza, o tendrás una estupenda jaqueca.

No dejes de vigilar los árboles.

No des cuartel a los pieles rojas.

La lucha ha valido la pena, ¿no?

Parece que te estaban esperando...



Las posturas de Cornado...

Para avanzar, rompe las paredes.

Te espera un ratito algo movido.

¡Solo ante el peligro!

Esquiva sus disparos y mátale usando dinamita.

¿Ves ese cartel del poste, al lado de la vía? Es el aviso de un grave peligro.

SUNSET RIDERS

■ MEGADRIVE ■

SUNSET RIDERS

SONIDO

Es un sonido envolvente, que da un ambiente total.

GRAFICOS

Todos los sprites han sido dibujados con esmero, y los gráficos cambian perfectamente con el movimiento.

ANIMACION

El scroll es multidireccional, y los personajes han sido animados con todo detalle.

MANEJABILIDAD

La respuesta de los protagonistas a las órdenes del jugador es impecable.

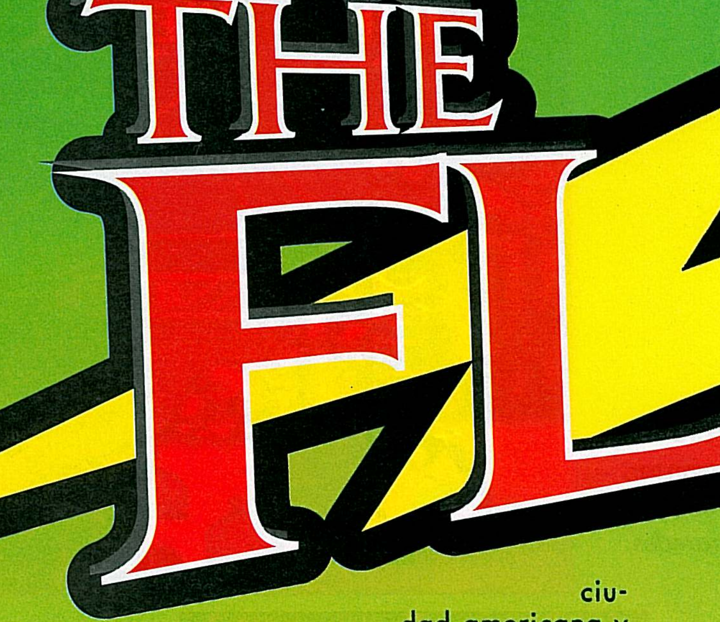
EDITOR: KONAMI
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 7
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 5

+ Música variada.
+ Hay armas y bonos por doquier.
+ La dificultad es la justa.
+ El modo de dos jugadores es total.
+ Las digitalizaciones de voz no están mal.
- Los vaqueros se mueven de forma rara.

90%







América ha sido siempre la cuna de los superhéroes. Una especie de cultura de la historieta se ha desarrollado con el paso de los años alrededor de las diferentes figuras de la moderna mitología norteamericana, dando lugar a la aparición de numerosos personajes dotados de poderes especiales y capaces de asegurar, por sí mismos, la paz y el orden.

Uno de estos héroes de cómic es el que ahora nos ocupa: Flash (no confundir con otro personaje llamado Flash Gordon). Todos los superhéroes se caracterizan (salvo contadas excepciones como Batman) por poseer características que les hacen únicos en su género. En este caso, la habilidad de Flash es desplazarse a la velocidad el rayo, convirtiéndose en una especie de tornado que puede robar la cartera (y algo más) a sus enemigos.

Del cine a las consolas

Otros héroes más populares han visto como sus aventuras pasaban rápidamente del cómic al cine y del cine a los videojuegos. Flash tampoco es una excepción a esta regla y de los tebeos de los años sesenta pasó (un poco tardíamente) a las películas de los 90.

Ahora, el fabricante americano Probe, en lo que se podría definir como una auténtica invasión de este tipo de personajes, ha decidido convertir también a este dibujo en sprites y desarrollar un juego para la Master System (ya se ha hecho recientemente con otros personajes similares, los X-Men, sin ir más lejos, Spiderman, Superman o el Capitán América). Aunque la versión que aquí comentamos es la de la consola de sobremesa de 8 bits, no dudamos que pronto llegaráa la Mega Drive y a la portátil Game Gear.

Un héroe de ciudad

Este juego nos recuerda mucho a otro del mismo tipo presentado hace yas algunos meses: Spiderman. La aventura transcurre en una típica ciudad americana y nuestro héroe es el único que puede liberar a la metrópoli del dominio de las fuerzas del mal.

Una numerosa banda de enemigos más o menos peligrosos se encuentra dispersa por las calles de la ciudad y tratará de



La ciudad está en peligro porque unos malvados supervillanos quieren controlarlo todo. Flash deberá actuar rápidamente o todo estará perdido.





ASH

impedir que Flash lleve a cabo su tarea. En el camino, una serie de bonos con la forma del logotipo del protagonista harán que acumule puntos, pero también pueden llevarle a caer en trampas de fuego o a enfrentarse a los disparos de sus rivales.

Unos relojes ocultos en unas cajas marcadas también con el emblema de Flash y situados en puntos estratégicos de las casas, sirven para algo más que para marcar la hora: incrementarán el tiempo disponible para completar cada fase del recorrido. En el caso de que el tiempo se agote, Flash sufrirá la peor de las suertes y verá como "regresa" a toda velocidad (lógico) al mundo del cómic.

Para enfrentarse a los malvados villanos que lucharán contra él, Flash sólo cuenta con su velocidad y con un pequeño disparo (al parecer de algo parecido a una estrella de ninja) de poca efectividad. Sin embargo, algunos elementos situados en los distintos escenarios ayudarán a que el veloz superhéroe consiga sus objetivos (como muestra, los trampolines del primer nivel que le facilitarán el acceso a las partes más altas de los edificios).

El (¿futuro?) alcalde Trickster

En esencia el juego consiste en buscar una serie de gemas que los esbirros de Trickster y Trachman han robado del tesoro de la ciudad por medio de sus secuaces (en inglés se dice henchmen). Estos dos malvados tienen a la población en un puño y nadie, salvo Flash, naturalmente, puede enfrentarse a ellos. Su último y más loco plan es presentar a Trickster a las elecciones para alcalde y por eso, todas las calles se encuentran llenas de carteles electorales.

Hay cinco escenarios diferentes con tres niveles distintos, junto a la pelea final contra el desagradable Trickster y en cada uno de ellos te espera un laberinto de pisos y edificios en los que encontrar la salida no es difícil. Afortunadamente, tras superar cada uno de los escenarios, las palabras de aliento de tu novia (¡Bien hecho!) te ayudarán a recobrar fuerzas .

¡Ah!, recuerda, han puesto precio a tu cabeza y todo el mundo tratará de separarla de tu cuello, de forma que no te fíes de nada ni de nadie.

Lo favorable

En su lucha contra los villanos de los clanes de Trickster y de Trachman, Flash



La súpervelocidad es la mayor virtud de Flash pero también puede ser su perdición, procura no correr a tontas y a locas o de lo contrario se llevarás algún disguto.





Ten cuidado o Flash puede acabar encerrado otra vez en una viñeta.

podrá utilizar algunos elementos dispersos por las pantallas. Entre ellos cabe citar los siguientes:

- Los logotipos. Proporcionan al superhéroe puntos acumulables; son similares a las monedas de Sonic pero no le impiden perder vidas.
- Los muelles. Extremadamente útiles cuando de lo que se trata es de llegar a lo más alto de las manera más rápida posible. Ojo a los muelles-trampa.
- Las cajas. En ellas se esconden, la mayor parte de las veces, relojes que aumentan el tiempo para completar el nivel o pizzas para recuperar la energía perdida (variables entre dos y cuatro puntos).
- El Star Food. Un aparato que devuelve la munición necesaria para que Flash ataque de forma convencional a sus enemigos.
- Joyas. Muy bien escondidas en los distintos niveles, proporcionan a nuestro protagonista más puntos que sumar.
- El tornado. No es propiamente un objeto, sino más bien una cualidad de Flash.

Basta pulsar el botón adecuado para que el personaje comience a girar a toda velocidad. Mejor que el disparo para acabar con los hombres de los supervillanos.

Las dificultades

No vamos a entrar en una detallada explicación de lo que vas a encontrar a lo largo de la partida, ya que preferimos que seas tú mismo quien lo descubra, pero sí te vamos a dar algunas pistas:



- Esbirros. No presentan demasiadas dificultades en los primeros niveles, ya que suelen permanecer estáticos, sin embargo disparan hachas, botellas y otros objetos que te pueden coger por sorpresa. A medida que se desarrolla el juego van variando y aumentado su peligrosidad.
- Las llamas. Normalmente se encuentran después de una señal de peligro y no son difíciles de sortear. Sin embargo, cada vez que caigas en un lago de llamas, perderás un rayo de energía. Si esto sucede, lo mejor es aprovechar los segundos de inmunidad para atravesarlo a toda velocidad sin perder más energía.
- Bombas. Hay varias clases de bombas y minas. Lo normal es que estallen cerca de ti y desprendan cuatro o cinco fragmentos que te quitan un rayo de energía. Otras están colocadas en el suelo o en el techo (minas) y te hieren por contacto directo.

Jaime Torroja



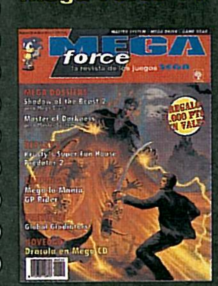












¡ DE PELICULA !

NO TE PIERDAS MEGAFORCE, LA PRIMERA REVISTA 100x100 SEGA SI TE FALTA ALGUN NUMERO EN TU COLECCION MANDA EL CUPON

CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).**

Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**

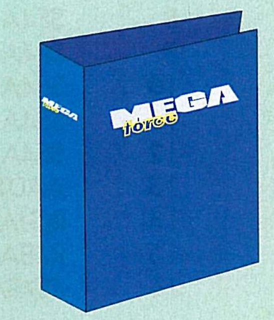
NOMBRE Y APELLIDOS ________________
DIRECCION ________________
CODIGO POSTAL ________ POBLACION ________
PROVINCIA ________ TELEFONO ________

FORMA DE PAGO:

☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA C/ Córcega 267, principal 2ª, 08008 Barcelona

☐ Giro postal Nº .... a EDITORIAL PRIMAVERA (indique el concepto del pago en el apartado texto)

☐ **SI, quiero que me envíen la cantidad de ...... tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas.**



-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido

ENVIA ESTE CUPON A:
EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA 267, PRINCIPAL 2ª, 0808 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)

GAME GENIE MEGACODIGOS

THE TERMINATOR

Ayuda a Kyle Reese en su lucha contra el desagradable cyborg del futuro. El código TERM 1 puede permitir que Kyle sea atrapado, or lo tanto, sé rápido y desactiva los efectos para liberarle.

Código	Se introduce	Efecto
1	RO3A-861A	Protección-algunas cosas pueden matarte
	(Para los códigos del 2 al 6, algunas bombas de tiempo puede que no hagan daño)	
2	AW9T-8A78	Infinitas bombas de tiempo a la vez, al menos una es concedida
3	AG2A-8AGO	Bombas de tiempo concedidas 1 cada vez, máximo permitidas 9
4	AL2A-8AGO	Bombas de tiempo concedidas 2 cada vez, máximo permitidas 9
5	AO2A-8AGO	Bombas de tiempo concedidas 5 cada vez, máximo permitidas 9
6	BL2A-8AGO	Bombas de tiempo concddidas 9 cada vez, máximo permitidas 9
7	BC2A-8AH2	Las cápsulas de energía valen 1/2 de lo normal (una unidad)
8	EC2A-8AH2	Las cápsulas de energía valen 2 veces más de lo normal (4 unidades)

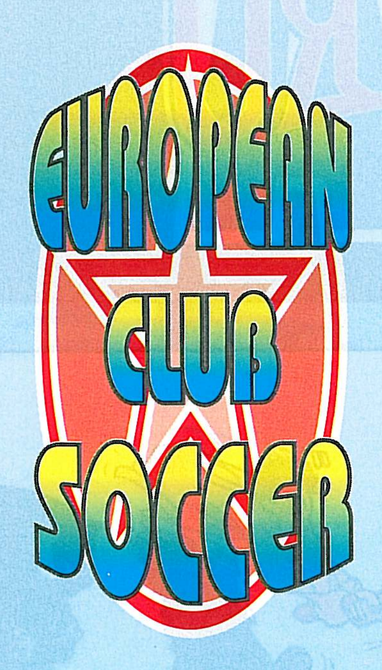
Recuerda que puedes escoger y combinar tus códigos! Puedes introducir hasta cinco códigos a la vez (pero algunos efectos requieren más de un código).

Y aquí van estos otros para TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Código	Se introduce	Efecto
1	AE6A-BE3W	Empieza con 1 crédito en lugar de 4
2	EY6A-BE3W	Empieza con 25 créditos
3	LA6A-BE3W	Empieza con 50 créditos
4	RY6A-BE3W	Empieza con 75 créditos
5	RZ8A-A6V6	Créditos infinitos
6	XE6A-BE3W	Avanzas al siguiente nivel y consigues créditos infinitos cuando se ha terminado. Puede tener algunos efectos extraños, y no funcinan en el último nivel.
7	SF4A-BEXL	Empieza en el escondite humano
8	SF4A-BJX1	Empieza en el viaje hacia skynet
9	SF4A-BNXL	Empieza en el skynet
10	SF4A-BTXL	Empieza en los sistemas cyberdyne
11	SF4A-B2XL	Empieza en la autopista
12	SF4A-B6XL	Empieza en la fábrica de acero
13	AADT-AAEL	Siempre tienes la máxima potencia en el arma
14	RGJA-A6OC	Energía infinita (ser invencible)
15	RZ8A-A6XO	Infinitos cohetes y disparos de armas en la recogida.
16	XGGA-BA3O	Empieza con montones de cohetes.

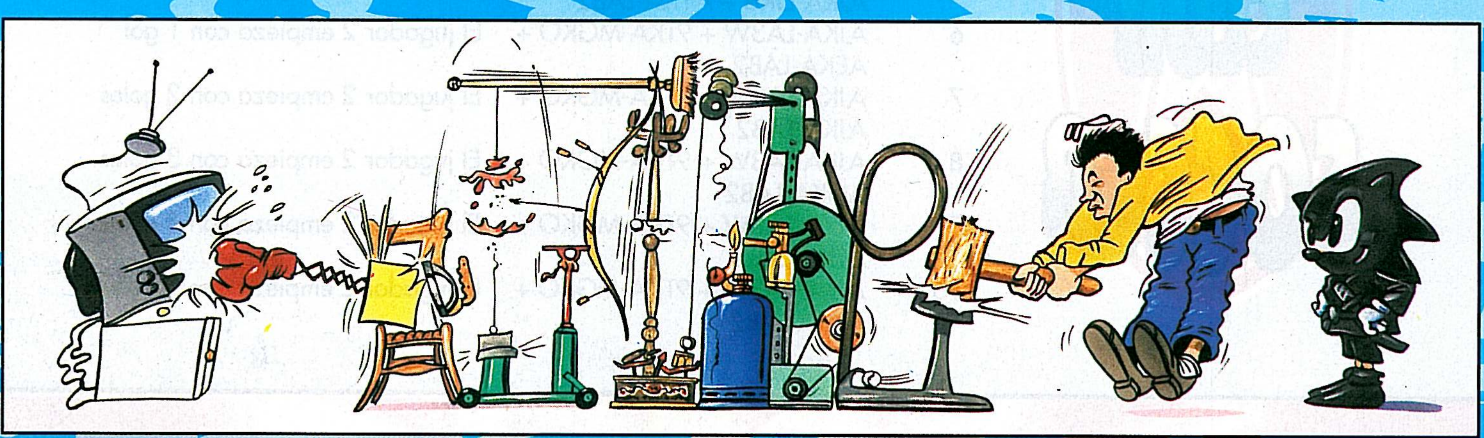
GAME GENIE

MEGACODIGOS



Código	Se introduce	Efecto
1	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + AJKA-LJK6 + AEKA-LAB2	El jugador 1 empieza con 1 gol
2	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + AJKA-LJK6 + AJKA-LAB2	El jugador 1 empieza con 2 goles
3	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + AJKA-LJK6 + ANKA-LAB2	El jugador 1 empieza con 3 goles
4	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + AJKA-LJK6 + ATKA-LAB2	El jugador 1 empieza con 4 goles
5	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + AJKA-LJK6 + AYKA-LAB2	El jugador 1 empieza con 5 goles
6	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + AEKA-LAB2	El jugador 2 empieza con 1 gol
7	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + AJKA-LAB2	El jugador 2 empieza con 2 goles
8	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + ANKA-LAB2	El jugador 2 empieza con 3 goles
9	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + ATKA-LAB2	El jugador 2 empieza con 4 goles
10	AJKA-LA3W + 9TKA-MGKO + AYKA-LAB2	El jugador 2 empieza con 5 goles





Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya, No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

THE IMMORTAL



MEGADRIVE

Aquí tienes los códigos de acceso a los niveles 7 y 8:

Nivel 7: **6B10 F61010ACL**
Nivel 8: **E590D710178C1**

TAZMANIA

MASTER SYSTEM

Enchufa los dos mandos, y presiona sobre el segundo DIAGONAL-ARRIBA IZQUIERDA y pulsa también los dos botones a la vez y mientras mantienes tus dedos así sin moverlos, presiona el botón 1 del primer mando cuando aparezca la pantalla de presentación, accederás así al Select Round t al Sound Test.



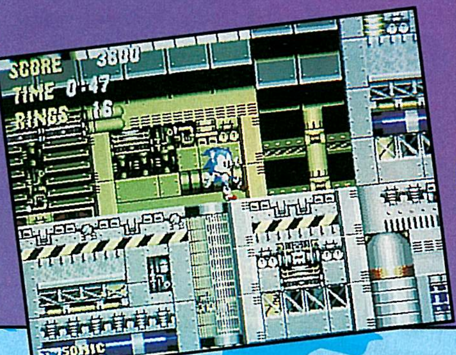
SONIC 2



Al igual que el mes pasado, aquí tenéis en exclusiva los códigos de GAME GENIE para Megadrive. Para aquellos que todavía no lo tienen, el GAME GENIE es un pequeño accesorio, que se vende en todos los lados, que se conecta a vuestra consola antes de empezar a jugar.
Y entonces, llega el milagro...
Tecleando una serie de códigos, que puedes encontrar con el GAME GENIE o en tu número de Megaforce, y con los que podrás modificar el juego para conseguir vidas infinitas, energía ilimitada, municiones inagotables, etc.

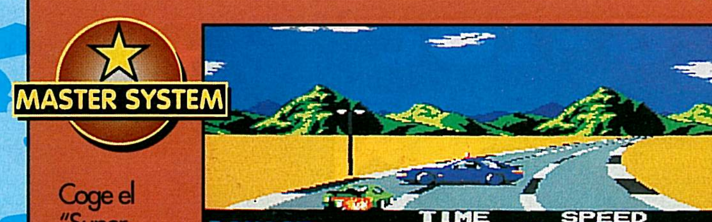
ATENCION: para cada efecto, hay dos códigos de GAME GENIE. Podrás intentar uno u otro según te funcione mejor.

SAST-D61A o SATA-D6TJ	Cada anillo vale por 7- jugador 1
SAST-DA1A o SATA-DATJ	Cada anillo vale por 8- jugador 1
AE8A-AADA o AE8A-AADN	Comenzarás con 1 vida en lugar de con 3- jugador 1
A68A-AAD2 o A68A-AADN	Comenzarás con 7 vidas- jugador 1
BE8A-AAD2 o BE8A-AADN	Comenzarás con 9 vidas- jugador 1
SATA-D6VW o SATA-D6W8	Cada anillo vale por 7- jugador 2
SATA-DAVW o SATA-DAW8	Cada anillo vale por 8- jugador 2
AE8A-AAD8 o AE8A-AADW	Comenzarás con 1 vida en lugar de con tres- jugador 2
A68A-AAD8 o A68A-AADW	Comenzarás con 7 vidas- jugador 2
BE8A-AAD8 o BE8A-AADN	Comenzarás con 9 vidas- jugador 2
KBVT-CAE2	Saltos más pequeños
A02T-CAF8 o A02T-CAGL	Sonic es invencible menos tiempo
ACZT-CACA o ACZT-CACN	Comenzarás con 7 esmeraldas
AGZT-CACJ o AGZT-CACY	Te volverás Super Sonic con 1 anillo (además de con las esmeraldas)





CHASE H.Q



Coge el "Super Charger" es un error porque sólo funciona una vez y es muy caro. Para conseguir más opciones de continues, salta en los cartones y en los barriles. Cuando lo hayas hecho muchas veces, tendrás una opción más de continue. En cuenta algo muy importante, mientras estés en los cartones o en los barriles evita el resto de los objetos. Para destruir los coches golpéalos de lado. Si tienes los podrás golpear al último. Pero sobre todo nunca golpees a los Ferrari y a los Porsche.
NIVEL 1: En el Round 2 compra "Oil" y "Tire" (aceite y neumáticos)
NIVEL 2: Round 1 al 4: Compra "Oil" y "Tire"
Round 5: Compra "Oil", "Tire", "Turbo" y "Super Charger"

CHUCK ROCK

Para seleccionar round:
Cuando comience a sonar la música de la orquesta ve a la página de presentación y presiona los botones A, B, DERECHA, A, C, A, ABAJO, A, B, DERECHA, A. Verás como Chuck comienza a parpadear y entonces presiona START para empezar a jugar. Durante el juego, es suficiente marcar DERECHA y A simultáneamente para cambiar de escenario y ARRIBA y A para cambiar de round.

BACK TO THE FUTURE II





Para poder seleccionar round:
Presiona START justo cuando comience el juego. Pulsa PAUSE y ABAJO en el mando y también los dos botones a la vez. De esta manera accederás al siguiente round.

G-LOC





Aquí tienes una lista de lo que debes hacer con tu dinero en cada nivel.

Misión 5: debes conseguir 85.000 puntos. Consigue todos los misiles que puedas y llena tu depósito. Estarás super-equipado.

Misión 6: compra el máximo posible de combustible y misiles.

Misión 7: gástate todo en carburante y misiles.

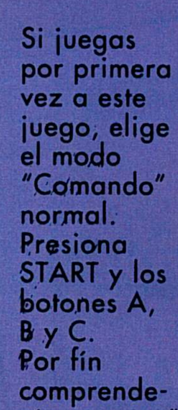
Misión 8: debes destruir 8 bases.

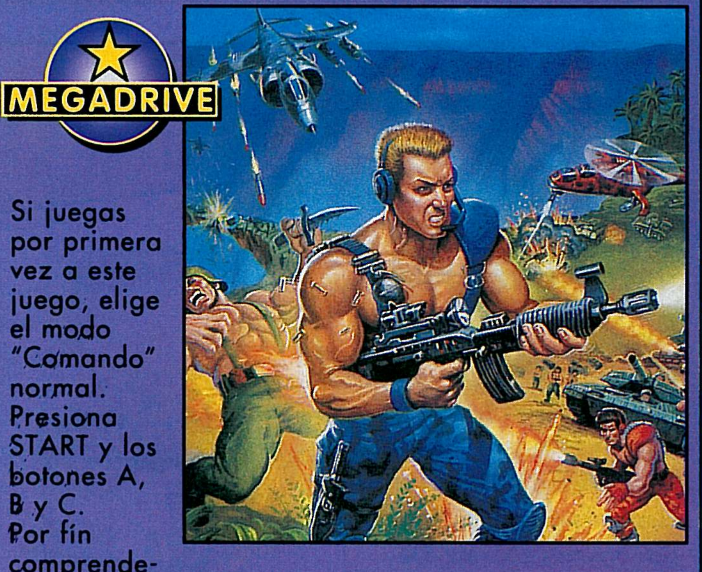
DARIUS II



Para poder seleccionar round:
En la página de presentación, presiona C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A. Espera a que aparezca "Zone Select" y presiona START.

MERCS





Si juegas por primera vez a este juego, elige el modo "Comando" normal. Presiona START y los botones A, B y C. Por fín comprenderás porque "Sega es más fuerte que tú".

BACK TO THE FUTURE III



Para poder seleccionar round:
En cualquier momento del juego, presiona PAUSE y luego: ARRIBA y A; ABAJO y A; IZQUIERDA y A; DERECHA y A; así podrás acceder al nivel superior



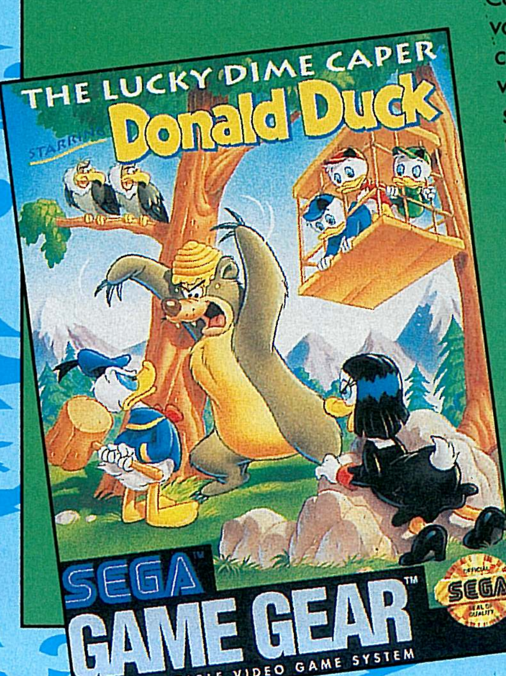
DONALD DUCK

THE LUCKY DIME CAPPER



4. LAS PIRAMIDES
En la sala de las momias, no vayas por la tercera puerta sino que cruza la cuarta para llegar hasta el cuervo. Para matarlo con el disco volador, espera a que pase por encima de ti para dispararle y evita las notas de música y las bolas de fuo que escupe la serpiente. Para matarlo con el martillo, súbete en la cabeza de la serpiente y cuando pase el cuervo, golpéale. No se te resistirá mucho.

5. EL POLO SUR
Para matar al cuervo con la porra, acércate a él (un poco más arriba de la mitad de la pantalla) y cuando se coloque debajo dale un porrazo y se irá a la izquierda. Luego repite la misma operación.



Con el disco volador, dispárale cuando baje y a la vez que descienda se encontrará con tu disco. Luego se quedará en el lado izquierdo. Si te envía un cubo de hielo, destrúyelo con el disco.

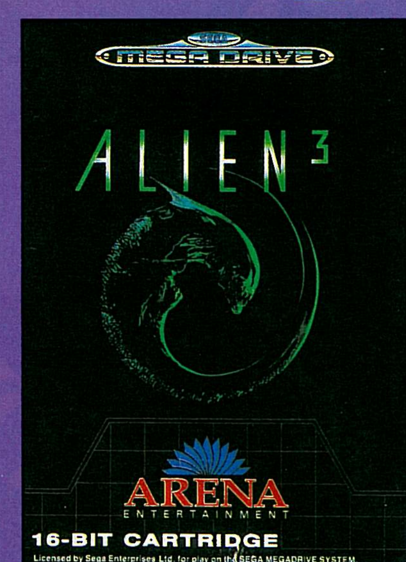
PENGO



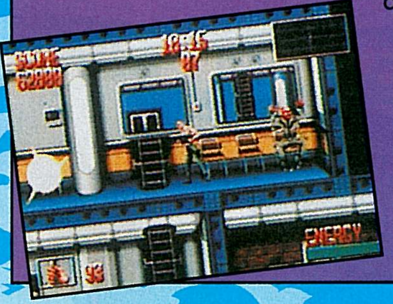
Para seleccionar round: en la página de presentación, presiona la diagonal ARRIBA/IZQUIERDA y los botones 1/2 y START al mismo tiempo. Ya puedes seleccionar el round con los botones 1 y 2.

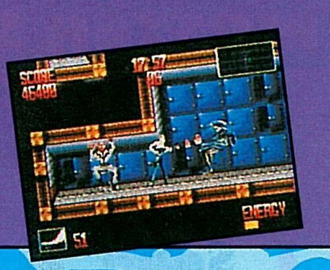
ALIEN 3





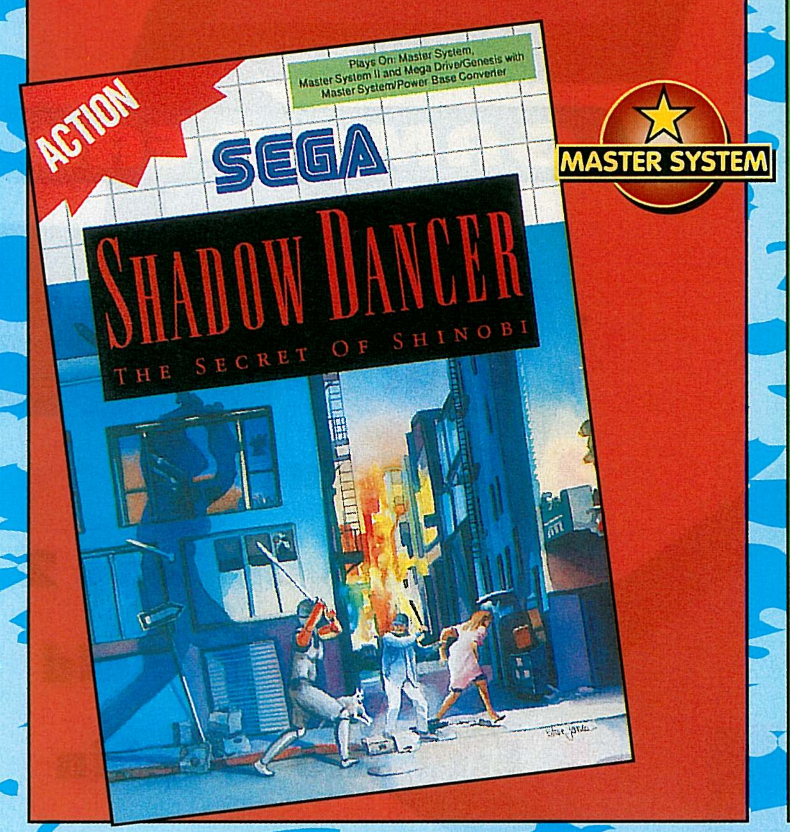
Para seleccionar round: al empezar, en las OPCIONES, enchufa el mando en la conexión 2 y presiona C, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO; escucharás una musiquilla. Luego debes volver a enchufar el mando en la conexión 1, empieza a jugar y presiona PAUSE y luego C, A, B, seguidamente pulsa START y pasarás automáticamente al siguiente nivel. Haz lo mismo cada vez que quieras subir de nivel.





SHADOW DANCER

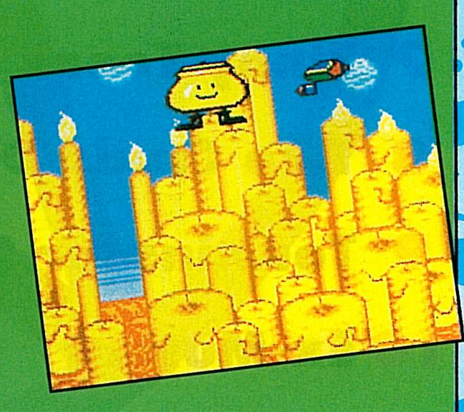
Para poder seleccionar round:
Enchufa los dos mandos en la página de presentación, después presiona los botones del segundo mando un instante:
Round 2: DERECHA, Botón 2 y Botón 1 del mando 1;
Round 3: ABAJO, Botón 2 y 1 del primer mando;
Round 4: IZQUIERDA, Botón 2 y 1 del primer mando.

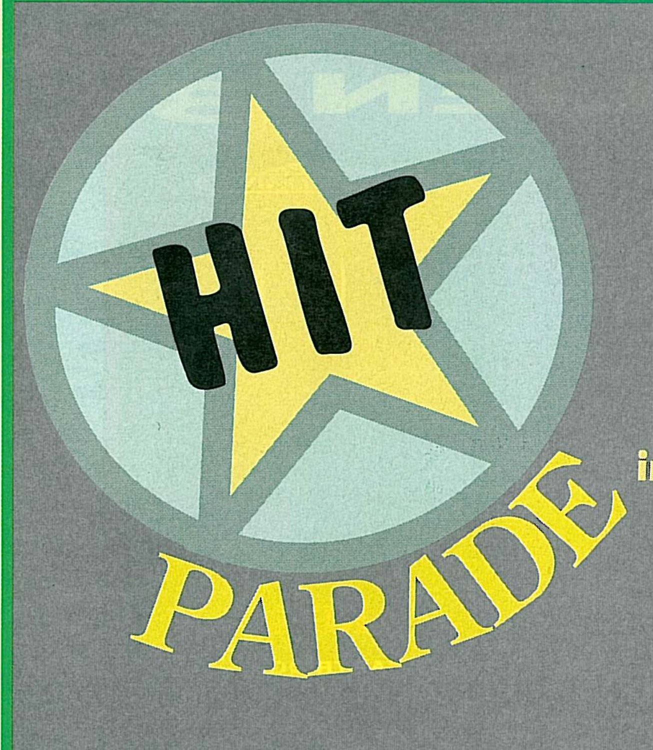


FANTASY ZONE



¿Quieres ser invencible?... Haz lo siguiente en la página de presentación: ARRIBA-DERECHA-ABAJO-IZQUIERDA-1-2-1-2 y START y aparecerá la página de opciones. Después coloca la flecha en Mode y presiona IZQUIERDA más los botones 1 y 2 a la vez ("Normal" se convertirá en "Undead"). Ahora eres invencible.





Lista de los juegos más vendidas durante el último mes realizada a partir de la información de mercado obtenida en puntos de venta.

MEGADRIVE



1 Sonic 2
2 Road Rash 2
3 Streets of Rage 2
4 Mickey & Donald
5 Ecco The Dolphin
6 Ayrton Senna's
7 Tinny Toons
8 Two Crude Dudes
9 Terminator 2
10 Ex-Mutant

MASTER SYSTEM




1 Sonic 2
2 Road Rash 2
3 Streets of Rage 2
4 Mickey & Donald
5 Ecco The Dolphin
6 Ayrton Senna's
7 Tinny Toons
8 Two Crude Dudes
9 Terminator 2
10 Ex-Mutant



GAME GEAR



1 Sonic 2
2 Road Rash 2
3 Streets of Rage 2
4 Mickey & Donald
5 Ecco The Dolphin

Suscríbete a

MEGA force

¡¡¡ Sega 100x100 !!!

Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa la única revista 100x100 Sega más un fantástico clasificador de regalo.
Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ☐ 1 Cartidge Caddy
- ☐ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre............................ Apellidos..
Calle... Nº................Teléfono.....................
C.P..................... Población............................ Provincia.........................
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
- ☐ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A.
  C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Fecha.. Firma...

Enviar a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.

MegaLectores

TOP SECRET

ECCO THE DOLPHIN (MD)

Fco. Javier Lahoz (Zaragoza)

Si quieres acabar esta fabuloso juego seguro que te vemdrán bien estos códigos para pasar de nivel fácilmente (el del último nivel es MYXNLMLC).

Nivel	Ruta	Código
2	Undercaves	CYJLXJDD
3	The Vents	XGQIDUAY
4	The Lagoon	YCJMDUAS
5	Ridge Water	CHWTDUAV
6	Open Ocean	CWQMWIAE
7	Ice Zone	URODYREV
8	Hard Water	WHXZXRER
9	Cold Water	LYHWXREE
10	Islan Zone	NTUZUREO
11	Deep Water	BWFIVREA
12	The Marble Sea	TKEMXREL
13	The Library	OGZPXREA
14	Deep City	WYPIXREJ
15	City of Forever	MZYTXREU
16	Jurassis Beach	ASWRTAPEA
17	Pteranodon Pond	NYZVAPEY
18	Origin Beach	RQZZAPEY
19	Trilobite Circle	KTREBPES
20	Dark Water	GKLIBPED
21	Deep Water	CYOSQOEO
22	City of Forever	FGXJGPLX
23	The Tube	NXDGKMLA
24	Welcome to...	VYNCKMLP

La pantalla loca



¿Habías visto alguna vez una pantalla tan absurda?
¡¡¡Mándanos tu foto, la de tu perro, un dibujo de tu padre o una caricatura de tu hermano y ya verás qué divertido!!!

MEGACONCURSO DE COMICS

¡¡¡HEY!!! Megaconsoleros, esta es una oportunidad única para los que tengáis alma de artista.

Tras el éxito clamoroso de nuestro súperconcurso de portadas, MEGAFORCE, la mejor revista Sega, convoca su primer concurso de comics.

Los que queráis participar tenéis que enviar un cómic que cumpla las siguientes condiciones a la dirección abajo indicada.

Tamaño:
20 cm. de ancho y 5cm. de alto o
20 cm. de ancho y 15 cm. de alto.

Temas:
Cualquiera siempre que se refiera a un juego Sega y a sus personajes.

Enviar a:
MEGAFORCE / Concurso Comics
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2ª
08008 Barcelona

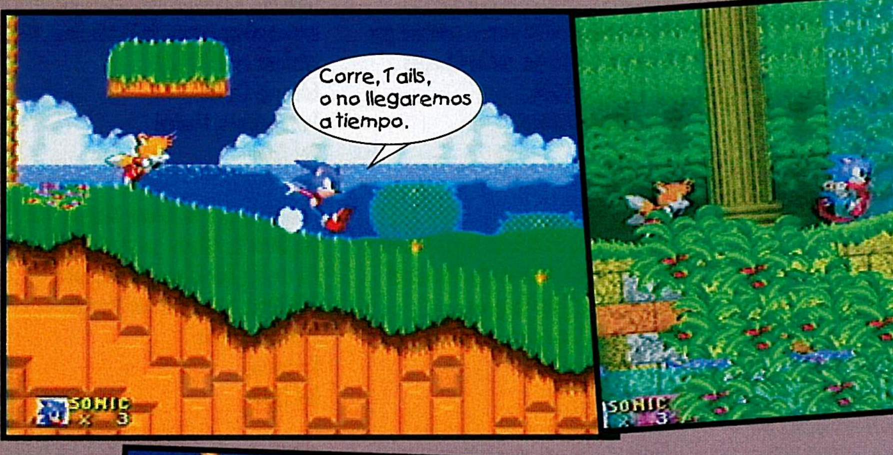
Existen dos categorías: Infantil (hasta 10 años) y juvenil (de 10 en adelante) y los comics publicados tendrán como premio una suscripción de un año gratis a MEGAFORCE.

Los comics sólo participarán en el concurso del mes en el que lleguen a la redacción y deben llegar escrito por detrás el nombre y dirección completa del autor.



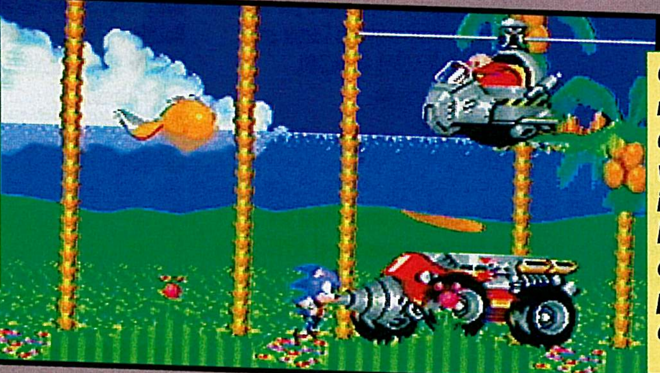
SONIC en: EL ARMA TOTAL

El mundo corre un grave peligro. Todo depende de Sonic, el erizo megarrápido.



El y su compañero Tails recorren extraños y peligrosos parajes.

Villanos de todo tipo intentan impedir a Sonic que cumpla su sagrada misión.



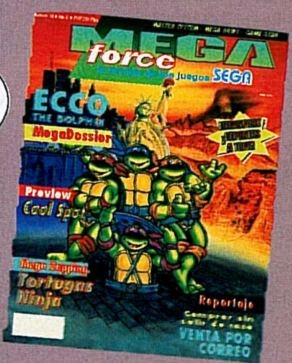
Camino de su meta el erizo azul libera a victimas inocentes que habían sido encerradas por su eterno enemigo.





¡AQUI ESTA! EL ULTIMO NUMERO DE MEGAFORCE. CON ESTA REVISTA NO HAY MALO QUE SE ME RESISTA.







El Tablón de Sonic

CAMBIOS

Vendo Master System con un control pad, control stick, mando a distancia, pistola y 10 juegos por 25.000 pts. Tel: 4791776. Llamar de lunes a viernes de 7 a 8 de la noche. Los compradores a ser posible que sean de Madrid.
Fernando Coello
Madrid
Ref.V225

Vendo consola Megadrive con 4 juegos (Sonic 1 y 2, Tazmania, Olympic Gold) y un cartucho adaptador para cartuchos Japoneses. 30.000 pts. Tambien vendo ordenador AMIGA 500 con 1 Megabyte de memoria, sistema operativo Workbench 1.3, cartucho ACTION REPLAY II y 7 juegos originales. 46.000 ptas. Interesados llamar al telf.: 3084375 (Contestador automático).
Ismael Valdivia
Barcelona
Ref.V226

Vendo cartuchos prácticamente nuevos de Megadrive, Master System y Game Gear, al precio de 4000 los de MD y 2500 los de MS y GG. Tambien vendo pistas, coches y mandos del Scalextric. Sólo Barcelona capital. Llamar a partir de las 7:30 de la tarde. Telf.:4354804.
Mario Martinez
Barcelona
Ref.V227

Vendo juegos de Game Gear baratos. Telf.: (91) 6955352, o cambio por juegos de Megadrive.
Samuel Iglesias
Getafe, Madrid
Ref.V228

Quisiera vender la Master System 2 por 40.000 y con 15 juegos. Entre ellos Sonic 1 y 2, Asterix. Telf.: 5211852
Abraham Bay
Alicante
Ref.V229

Vendo MS2 con 7 juegos (Sonic, Donald Duck...) y 2 mandos por 25.000 pts. Telf.: (91) 7599674.
Jose Angel Dominguez
Madrid
Ref.V230

Vendo juego G-Loc de Master System por 4.500 pts. Llamar noches. Telf.: (91) 6665688. (O cambio por Shinobi).
Jorge Luis Treviño
Rivas-Vaciamadrid, Madrid
Ref.V231

Vendo consola compatible con Nintedo (Nes) con 2 control pad y un juego por 6.500 ptas. Vendo por no tener tiempo para usar. Solo lleva un mes de uso. Telf.: 1561530.
Toni Ojeda
Picaña, Valencia
Ref.V232

Vendo juegos para Master. Shadow Dancer por 2.000, el Ghostbusters por 1000 y el Enduro Race a 1000. Telf.: (971) 100598.
Manolo Tercuato
San Ferrer, Baleares
Ref.V233

Vendo consola Master System 2 con 2 control pad mas 5 superjuegos (Sonic, Castle of Illusion, Chuck Rock, Mercs, etc.) Todo por solo 15.000 pts. Telf.: (964) 227611.
Francisco Barrachina
Castellon
Ref.V234

Vendo Master System 2 completa mas un control stick, 8 juegos (W.boy 3, Sonic 1 y 2, etc...) Telf.: 2565083.
Antonio Bellver
Barcelona
Ref.V235

Vendo consola MS2 con adaptador a la red y a la TV mas Sonic 2, My hero, Transbot, Alex Kid y un mando por 19000 pts. Telf.: 529405.
Eric Rafael Cunnihghan
Zaragoza
Ref.V236

Compro cualquier juego de Master System, yo tengo Sonic, Sonic 2 y Alex Kid in miracle world pero no los vendo ni los cambio. Compro por 2.000. Los que se interesen que llamen rápidamente al Telf.: 1690569. Solo lunes de 9h a 10h de la noche.
Agustin Azorin
Betera, Valencia
Ref.V237

CONTACTOS

Vendo consola Master System 2 con dos control pad, 6 juegos y Alex Kidd en memoria por 15000 ptas. o cambiar por Megadrive. Si puede ser con juegos . Telf. (964) 255036.
Ivan Moreno Orenga
Castellon
Ref.I196

Cambio juegos de MD. Yo tengo ESWAT y ALTERED BEAST. Interesados llamar al (981) 316166. Por la tarde.
Jose Ignacio Gonzalez
Ferrol, La Coruña
Ref.I197

Cambio el juego Jordan vs Bird por Super Monaco GP o 92 World Cup Soccer para Megadrive. Telf.: (91) 6934340.
Jose Manuel Barragan
Leganes, Madrid
Ref.I198

Desearia cambiar el Laser Ghost por Miracle Warriors. Llamarme al 5395791.
Carlo Bentivegna
Elda, Alicante
Ref.I199

Cambio juegos de Megadrive. Yo tengo Castle of Illusion, World of Illusion, Thunderforce 3, Batman y más...
Telf.:(96) 5227454.
Vicente Castello
Alicante
Ref.I200

Vendo\Cambio juegos MD: Immortal 4000, M-1 Abrams Battle Tank 3500. También vendo juegos Nintendo y Gameboy. Telf.:(943) 791354.
Eduardo Elorriaga
Aretxabaleta, Guipuzcoa
Ref.I201

Hola, me llamo Jordi. Deseo cambiar el juego Spiderman de Game Gear por cualquier otro. Telf.: (977) 314853
Jordi Pubill
Reus, Tarragona
Ref.I202

Cambio juego de Alien 3 por Italia 90 para Master system. Telf.: 243399 con 924 si llama fuera de Badajoz.
Juan Carlos Jimenez
Badajoz
Ref.I203

Hola, me llamo Eduardo y me gustaria intercambiar juegos de Game Gear. Mi telefono es 8591870.
Eduardo Garcia
Torrelodones, Madrid
Ref.I204

Cambio juegos de Master System Sonic 1 por Sonic 2, Asterix por Alien 3. Psychofox por Altered Beast. Telf.: 3542050. Preguntar por Vicente.
Francisco Javier
Barcelona
Ref.I205

Cambio los juegos Golden Axe por Bubble Bobble y Altered Beast por Lemmings. LLamar al Telf.:229826.
Jorge Alonso
Guadalajara
Ref.I206

COMPRAS VENTAS

Vendo Master System con un control pad, control stick, mando a distancia, pistola y 10 juegos por 25.000 ptas. Telf.: 4791776. Llamar de lunes a viernes de 7 a 8 de la noche. Los compradores a ser posible que sean de Madrid.
Fernando Coello
Madrid
Ref.V225

Vendo consola Megadrive con 4 juegos (Sonic 1 y 2, Tazmania, Olympic Gold) y un cartucho adaptador para cartuchos Japoneses. 30.000 pts. Tambien vendo ordenador AMIGA 500 con 1 Megabyte de memoria, sistema operativo Workbench 1.3, cartucho ACTION REPLAY II y 7 juegos originales. 46.000 ptas. Interesados llamar al telf.: 3084375 (Contestador automático).
Ismael Valdivia
Barcelona
Ref.V226

Vendo cartuchos prácticamente nuevos de Megadrive, Master System y Game Gear, al precio de 4000 los de MD y 2500 los de MS y GG. Tambien vendo pistas,

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

coches y mandos del Scalextric. Sólo Barcelona capital. Llamar a partir de las 7:30 de la tarde. Telf.:4354804.
Mario Martinez
Barcelona
Ref.V227

Vendo juegos de Game Gear baratos. Telf.: (91) 6955352, o cambio por juegos de Megadrive.
Samuel Iglesias
Getafe, Madrid
Ref.V228

Quisiera vender la Master System 2 por 40.000 y con 15 juegos. Entre ellos Sonic 1 y 2, Asterix. Telf.: 5211852
Abraham Bay
Alicante
Ref.V229

Vendo MS2 con 7 juegos (Sonic, Donald Duck...) y 2 mandos por 25.000 pts. Telf.: (91) 7599674.
Jose Angel Dominguez
Madrid
Ref.V230

Vendo juego G-Loc de Master System por 4.500 pts. Llamar noches. Telf.: (91) 6665688. (O cambio por Shinobi).
Jorge Luis Treviño
Rivas-Vaciamadrid, Madrid
Ref.V231

Vendo consola compatible con Nintedo (Nes) con 2 control pad y un juego por 6.500 ptas. Vendo por no tener tiempo para usar. Solo lleva un mes de uso. Telf.: 1561530.
Toni Ojeda
Picaña, Valencia
Ref.V232

Vendo juegos para Master. Shadow Dancer por 2.000, el Ghostbusters por 1000 y el Enduro Race a 1000. Telf.: (971) 100598.

Manolo
Tercuato
San Ferrer, Baleares
Ref.V233

Vendo consola Master System 2 con 2 control pad mas 5 superjuegos (Sonic, Castle of Illusion, Chuck Rock, Mercs, etc.) Todo por solo 15.000 pts. Telf.: (964) 227611.
Francisco Barrachina
Castellon
Ref.V234

Vendo Master System 2 completa mas un control stick, 8 juegos (W.boy 3, Sonic 1 y 2, etc...) Telf.: 2565083.
Antonio Bellver
Barcelona
Ref.V235

Vendo consola MS2 con adaptador a la red y a la TV mas Sonic 2, My hero, Transbot, Alex Kid y un mando por 19000 pts. Telf.: 529405.
Eric Rafael Cunnihghan
Zaragoza
Ref.V236

Compro cualquier juego de Master System, yo tengo Sonic, Sonic 2 y Alex Kid in miracle world pero no los vendo ni los cambio. Compro por 2.000. Los que se interesen que llamen rápidamente al Telf.: 1690569. Solo lunes de 9h a 10h de la noche.
Agustin Azorin
Betera, Valencia
Ref.V237

Compro Doble Dragon en Master System por menos de 4.000 pts. o lo canvio por Tennis Ace o Shadow Dancer. Telf.: 3701473.
Cesar Augusto Pascual
Prat de Llobregat, Barcelona
Ref.V238

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquier puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.
Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona









El Correo

¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a:
MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

? Tengo una Megadrive y me gustaría saber:
1-Cómo puedo acceder al menú en el juego del Sonic.
2-¿Cuándo sacarán en España el juego Street Fighter 2, y qué precio tendrá?
Saludos, y hasta pronto, espero tu respuesta.
Juan José Fernández Ucher
Barcelona

1- Para acceder al menú, en la patalla de títulos preisona en el mando ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Cuando oigas un sonido extraño presiona el botón A y START.
2- Si no hay problemas de última hora, saldrá en mayo y el precio es de suponer que será el normal en un juego de sus características, entre 8.000 y 9.000 ptas.

? Hola Sonic, ¿Qué tal? Somos tres "Segamaniáticos" de un pueblo llamado Sant Guim de Freixenet y tenemos una Master System 2 y una Game Gear. Te queremos hacer unas preguntillas:
1- ¿Ha salido o saldrá el World of Illusion para Master System 2 o para la Game Gear?
2- ¿Cuál de estos juegos de la Master System 2 nos aconsejas: Asterix, Italia 90, Simpsons, Alex Kidd in the Enchanted Castle o Super Kick Off?
3- ¿Me podrías decir unos cuantos juegos de dos personas para la Game Gear?
4- ¿Y para la Master System?
¡Muchas gracias Sonic, hasta la vista!
Jordi Sampera Casanovas
Sant Guim de Feixenet, LLeida

1- Efectivamente, ha salido a la venta.
2- De los que me mandas, os aconsejo el Asterix y el Super Kick Off, los dos con la opción de dos jugadores, para disfrutar de muchas horas de diversión.
3- La mayoría tienen esta opción, pero mediante el cable Gear to Gear. Sin embargo hay juegos, como el World Class Leaderboard, en el que, uno detrás de otro, pueden jugar varias personas.
4- Para la Master System, existen juegos como Super Tennis, Super Monaco GP, Gauntlet, que tienen la opción de dos jugadores.



? Hola Sonic. ¿Cómo estás? Y Tails ¿sigue siendo un fan tuyo? Creo que sí. Espero que puedas contestar a estas preguntas:
1- ¿Va a salir el Tiny Toons en versión Megadrive?
2- ¿Qué me dirías sobre Golden Axe?
3- ¿Por qué no dejas que salga Tails en Sonic 2 de Master System?
4- ¿Por qué no pones en Megaforce un juego de dibujos aparte del concurso de portadas?
5- ¿Porqué cuestan tanto los cartuchos de Megadrive?
Miguel Arcángel Sánchez
Algeciras, Cádiz

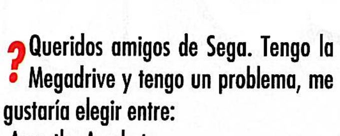
1- No es que vaya a salir precisamente... sino que ya ha salido y promete ser un cartucho con muchas horas de diversión del que se va hablar mucho.
2- ¿Qué quieres que te diga? Es un clásico de Sega que no puede faltar en una buena colección de videojuegos. Death Adder ha masacrado toda la región con sus huestes para conseguir un hacha de oro muy poderosa. Como ya es habitual es este tipo de argumentos, existen tres personajes que se enfrentarán a Death Adder para vengar a su pueblo y a sus seres queridos y recuperar el hacha. Los gráficos, animación, manejabilidad y sonido cumplen su cometido a la perfección y si además le añades que pueden jugar dos personas de forma simultánea para acabar con los "malosos", tienes ante ti una buena elección si decides comprarlo. ¡Ah!, un consejo, pídele a un amigo que te deje probar el Golden Axe 2. Esta segunda parte supera a la segunda y es probable que te decidas antes por ella.
3- No es que tenga celos de Tails, pero el problema residía en que el juego era muy complicado de realizar, y para mantener toda su adicción, gráficos y rapidez debían sacrificar la aparición de Tails acompañándome durante el juego.
4- Tendré en cuenta tu opinión.
5- Creo recordar las veces que he respondido a la pregunta... pero haré contigo una excepción. Debido al material utilizado en la fabricación de los cartuchos y dependiendo de la calidad y memoria incluida en un juego, hacen que el valor de dicho producto encarezca el precio final.

? Hola Sonic, ¿qué tal estás? Espero que bien. Te lo agradecería mucho si me contestaras a estas preguntas.
1- ¿Qué juegos de lucha callejera hay disponibles para la Master System 2? ¿Cuál me aconsejarías?
2- ¿Van a sacar más juegos de este estilo?
3- ¿Van a hacer el Sonic 3?
4- ¿Hay algún truco para pasarse la pantalla 6-3 del Asterix sin dificultad?
Gracias por todo Sonic, adiós.
Matías Jiménez Lomas
Madrid

1- Tienes disponible los siguientes juegos de lucha por orden de preferencia: Streets of Rage, VIgilante y Double Dragon.
2- De momento no tengo noticia de ningún lanzamiento más.
3- El proyecto y la ilusión están puestas, sólo cabe esperar que llegue a buen término y podáis disfrutar el juego lo antes posible.
4- Sin duda esta fase es una de las más difíciles. Al principio del nivel, dirígete hacia la derecha para que no te alcance la lava. Salta sobre los escalones de madera para llegar a un resorte que debes coger. En el piso de arriba, corre a la izquierda, salta sobre las plataformas. No cojas la vida que se encuentra bajo el puente inferior, es una trampa, pero toma el camino de arriba y coge el resorte.
Más tarde tendrás que saltar sobre plataformas que van de derecha a izquierda pero que se hunden durante un corto instante bajo la lava y después vuelven a surgir. Aprovecha este instante para saltar en el aire y volver a caer sobre ellas. Puedes dirigir la plataforma en su desplazamiento para que se vayan más o menos deprisa. Así podrás pasar esta etapa sin mayores dificultades. A los tres cuartos de pantalla, podrás recuperar la llave y un poco más lejos tomar la puerta para salir de este nivel.







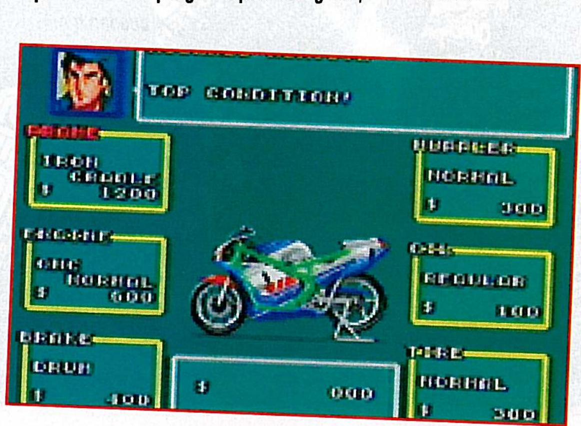
Queridos amigos de Sega. Tengo la Megadrive y tengo un problema, me gustaría elegir entre:
-Aero the Acrobat
-Bubsy Bobcat
-Turtles
-Battletoads
En especial, sonido, diversión, grafismo y animación. Bueno, hasta otra amigos de Sega.
Alberto Gracia
Zaragoza

Te recomiendo Bubsy the Bobcat, una aventura de cinco mundos llenos de enemigos y obstáculos. Con un montón de objetos a recoger como son inmunidad, vidas extra, velocidad... (¿no te recuerda a mis propias aventuras?) El objetivo consiste en recoger ovillos de lana de diferentes colores. En los aspectos técnicos, mención especial a la animación, interacción entre los personajes y el magnífico scroll horizontal, todo dentro de un cartucho de 16 megas.

¡Hola Sonic! Me llamo Carlos Antonio. Tengo una Megadrive, y ya me paso el Sonic 1 The Hedgehod. Pero tengo el Sonic 2. Tengo un problema, me llego al final del Sonic 2, al Robot final donde se mete el malo, y no sé cómo pasármelo. Por favor te agradecería que me dijeras cómo pasármelo, y ante todo felicitarte por tus gráficos tan buenos. Sonido, color y diversión. Si no tienes el truco que te pido te agradecería que me dijeras algún secreto diferente. Sin más, un sincero saludo.
Carlos Antonio Herrera
Sevilla

En el número anterior encontrarás un dossier entero del juego a donde se te indica cómo acabar con dicho robot. Además te paso este truco que te será muy útil: en la primera fase, recoge 50 anillos, toca el poste de estrella, introdúcete en el círculo de estrellas y completa la fase de Bonus. La superes o no, pulsa RESET y elige Options. Deja seleccionado el primer recuadro (SONIC AND TAILS - SONIC ALONE - TAILS ALONE) y pulsa START. Volverás a empezar desde el principio, pero si vuelves a recoger 50 anillos y tocas el primer poste, conservarás todas las joyas que tuvieras antes de pulsar RESET. Con las 7 joyas, más de 50 anillos y pulsando el botón de salto, te convertirás en Super Sonic. Más rápido y ágil que nunca, indestructible ante los enemigos, y que te llevará a un final distinto una vez que acabes con Robotnik.

¡Hola! Somos tres consoleros de la Megadrive con un pack que incluye cuatro juegos. Nos gustaría conocer, al igual -supongo- que otros amigos que tengan dicho pack, algún o algunos pasword del juego Super Hang On, sobre todo aquel que nos dé gran cantidad de dinero o que nos coloque al final de la carrera. Aprovechamos esta oportunidad para felicitaros por esta estupenda revista, a la vez que os mandamos un cordial saludo.
Francisco González
Huelva



Gracias a vosotros por ser unos consolero de "pura casta" y sin más preambulos, os dejo el código para ver el final del juego: 6FF3F546F35564FFOSLPIMFJEDGH.

¡Hola, Sonic! Me llamo Carlos. Y me he comprado la Master System 2 y me quiero comprar un juego. Pero no sé cuál. ¿Cuál de estos juegos me recomendarías? El Shadow Dancer, Streets of Rage, MIckey y Donald o el Ghouls'n Ghosts. Y ahora te voy hacer unas preguntas.
1-¿Se puede jugar a dobles, en el Mickey y Donald y en el Streets of Rage?
2-¿Van a sacar el Street Fighter 2 para la Master System 2?
3-¿Ha salido el juego de aviones Raiden en la Master System 2?
4-¿Sacarán el Shinobi 2 en la Master System 2?
Carlos Llata
El Astillero, Cantabria

Te recomiendo el Streets of Rage, un cartucho bestial en todos sus apartados. Si no te agradan los juegos de lucha, entonces te recomiendo el Ghouls'n Ghosts, un clásico en todas las consolas y ordenadores.
1-Lo lamento pero no tiene opción de dos jugadores.
2-No creo que lo vayan a realizar, por la complejidad de los gráficos y el tamaño de los sprites a mover.
3-No tengo noticia de tal juego.
4-De momento sólo pueden disfrutar de este juego los poseedores de una Game Gear.

Hola, Sonic. Soy Cristina. Tengo una Megadrive y quisiera que me dijeras cómo elegir en el Sonic 1 la pantalla en la que quiero jugar sin tener que empezar desde el principio y en el Castel of Illusion, cómo matar al payaso que sale al final de la pantalla de juguetes.
Muchas gracias y felicidades por vuestra estupenda revista.
Cristina Briones
Madrid

En la pantalla de presentación, cuando Sonic sale saludando presiona arriba-abajo izquierda-derecha botoón B más el START y accederás a un menú donde puedes elegir la fase en donde comenzar y oír las melodías del cartucho. En cuanto al Boss de la segunda fase del Castle of Illusion, la técnica a seguir es bastante fácil. En primer lugar, el payaso lanza unos muelles que debes esquivar moviéndote un poco hacia la izquierda o derecha según donde estés, pero que siempre quedes en medio de los dos muelles, momento que aprovecharás para saltar sobre un muelle y sobre su cabeza; después el payaso empezará a saltar y cuando se pare, agáchate para esquivar su puñetazo. A continuación volverá a sacar los muelles con lo que seguirás la técnica que anteriormente te he citado y lo tendrás fácil.

Hola, Sonic: Me llamo Carlos y me gustaría que me ayudases a pasar la siguiente fase de Alex Kidd in the Miracle World de la Master System 2. Pasado el tercer castillo, viene un lago y después acceder a una habitación donde hay cinco cofres rosa que casa vez que los pisas sale uno o dos fantasmas y siempre me cazan.
¿Me puedes decir cómo se sale de esta fase? Muchas gracias. Un cariñoso saludo.
Carlos Martín
Sevilla

Tienes que pisar las cajas en un orden concreto para que no te surja ningún fantasma. Este es el siguiente: sol, olas, luna, estrella, sol, luna, olas, pez, estrella, pez. Si lo recorres en este orden, comprobarás que aparece una corona, recógela y observa el mensaje final.

¡NO HAY COLOR!

¡¡¡NO HAY COLOR!!! Ahora puedes batir todos los records. Los mejores jugadores te descubren los secretos de los cartuchos más alucinantes en la colección...

SEGA PRO MASTER



TOMOS APARECIDOS:

Volumen 1:
Sonic
Prince of Persia
Super Kick-Off

Volumen 2:
Quack Shot
A. Senna Super Monaco GP II
Shinobi

Volumen 3:
Casttle of Illusion
Desert Strike
Golden Axe y Ax Battler

Volumen 4:
Streets of Rage
Kid Chameleon
E.A. Hockey

SI, quiero que me envíen los siguientes tomos de la colección "SEGA PRO MASTER" al precio unitario de 600 pts. más 150 pts. de gastos de envío.

❑Volumen 1 ❑Volumen 3
❑Volumen 2 ❑Volumen 4

Nombre.................... Apellidos......................................
Calle... Nº.......... Edad.......
C.P..............Población.......................Provincia...............

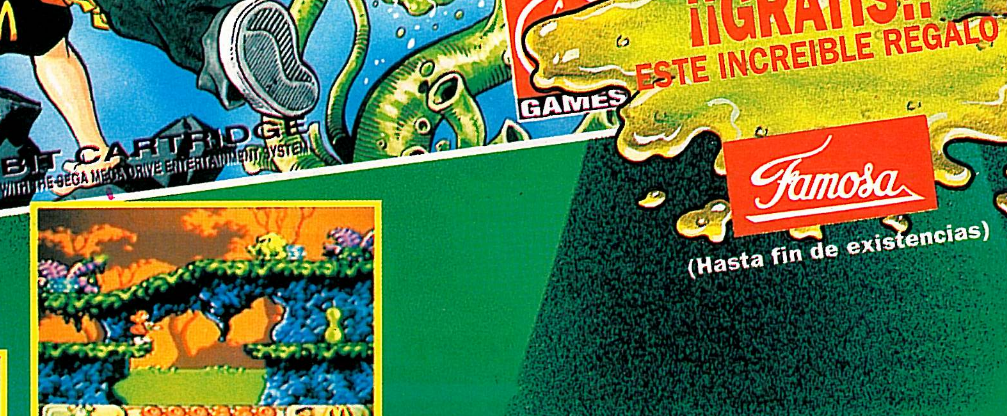
Forma de pago:
❑Talón bancario a nombre de Ediciones Apóstrofe S.A.
❑Giro postal a: Ediciones Apóstrofe S.A.
C/ Llansá, 41 Bajo 2º 08015 Barcelona

Fecha.......................... Firma..

Enviar los cupones a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

PREPARATE A JUGAR SUCIO

El imperio de la basura pretende ensuciar 4 mundos diferentes: "Slime World", "The Mystical Forest", "Toxi-Town" y "Artic World".
Sólo Mick y Mack, dos héroes ecológicos impulsados por sus prodigiosos GooShooters, tienen estómago para impedirlo. ¿Con cuál de los 2 te quedas?
Eso sí, tendrás que jugar sucio pringándote de lo lindo en los 12 niveles... ¡¡1.250 gráficos!! y exuberantes escenarios para no caer en las fétidas garras de tus viscosos enemigos. Atrapa toda la basura que puedas y recíclala en valiosos puntos.
El Scroll multidireccional sigue los movimientos de los personajes y crea un efecto tridimensional de increíble realismo.
¿Te va la música? Pues ésta no tiene desperdicio. Con las voces de Mick y Mack digitalizadas.
¡¡Pasa el mundo a limpio con Global Gladiators!!



(Hasta fin de existencias)





DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Unitros